Игры, в которые играют звезды: новая рубрика «СИ»

WORLDCYBER КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО GAMES

02 (107) январь 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР

WCG 2001



Jak & Daxter!

и пусть ваши Крок & Бандикут перевернутся в гробу!

DREAMCAST
здесь больше не живет

Вселенная WarZone

Постер Max Payne



ИГРЫ:
Zanzarah, Battle Realms, Moto Racer 3, "Команч 4", 4x4 Evolution 2, Aquanox, Hitchcock: The Final Cut

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Galactic Battlegrounds, Wizardry 8, Myth 3, Return to Castle Wolfenstein

ПОСТЕРЫ:
Max Payne, Throne of Darkness

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 02>

В НОМЕРЕ

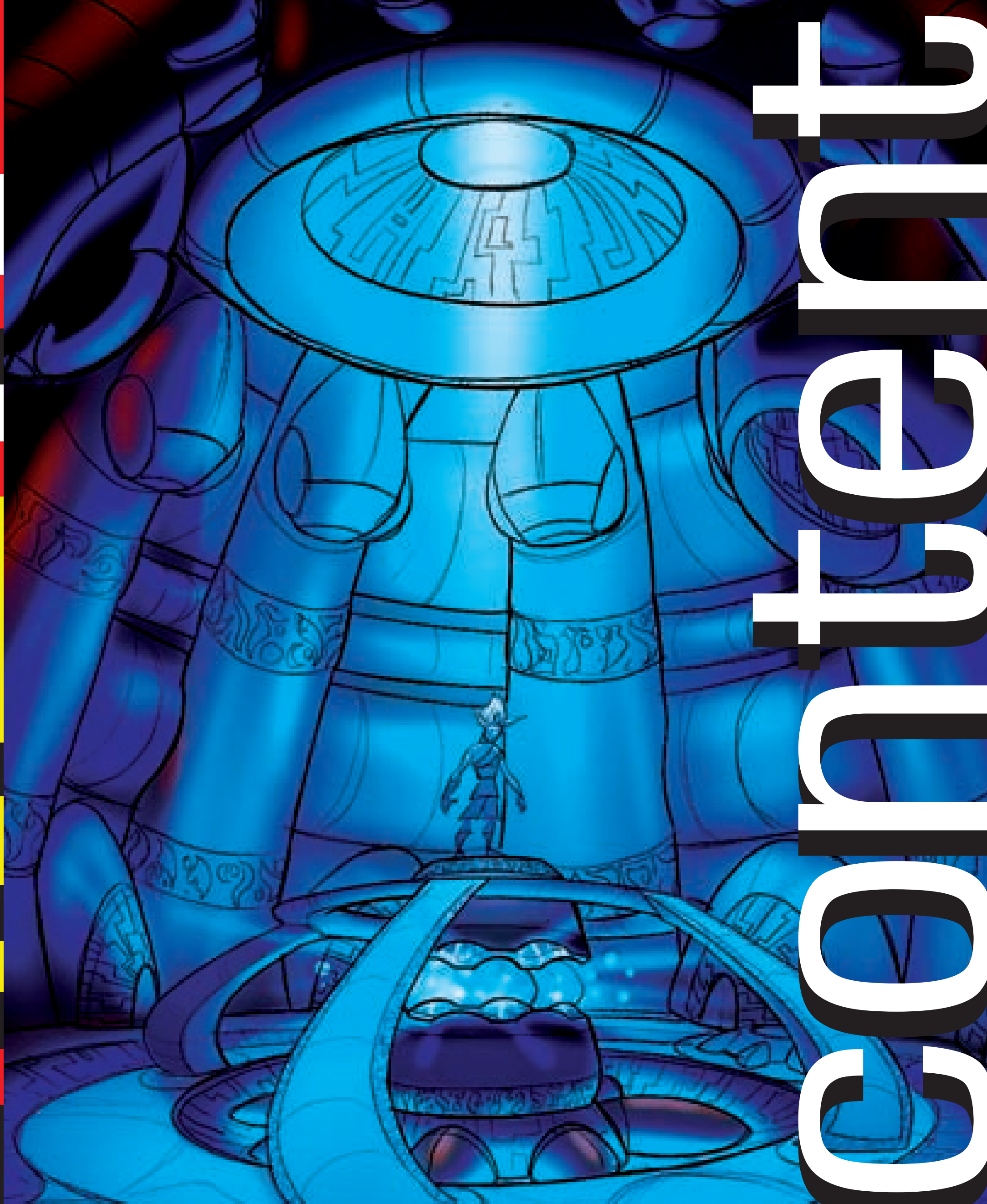
02(107) январь 2002
WWW.GAMELAND.RU







В ЖУРНАЛЕ С CD 2 ПОСТЕРА. ФОРМАТ А2



content



EDITORIAL

Праздники пролетели, а вслед за ними пришел традиционный похмельный период. За номер мы взялись немного в мрачном настроении — первым плодом нашего темного креативного творчества стал спецматериал «Могильник». Он мгновенно разросся до огромных размеров, поэтому нам пришлось передвинуть часть материалов на следующий номер, чтобы не перегружать страницы негативом. Похмелье — похмельем, но надо и меру знать.

В первой части «Могильника» мы расскажем об «Играх ни для кого» и «Наследии Dreamcast». Первый материал посвящен проектам, которые опередили свое время и, несмотря на множество ярких новшеств, оказались в арьергарде игровой индустрии. В унисон этому звучит и «Наследие Dreamcast» — почему столь перспективная консоль вдруг оказалась брошена на произвол судьбы? Есть ли резон покупать ее сейчас, спустя год после официальной смерти?.. Ответы неоднозначны, но мы и не пытались их навязать. Прочтя материалы, вы обязательно сделаете для себя правильные выводы.

В остальном, однако, в новый год мы вошли с большими планами и серьезными амбициями. Мы готовим много новых рубрик, материалов и репортажей, которые показались нам очень интересными. Уже в этом номере запущен «Звездный Экспресс» — если вам придется по душе эта рубрика, она займет свой разворот на страницах журнала. Другой важный момент — мы стабильно разрослись до 104 полос и снижать этот объем не собираемся. Только повышать. Так что оставайтесь на связи — приятные сюрпризы гарантированы!

Искренне ваш,

Юрий Поморцев

На обложке: неразлучная парочка готова к любым приключениям. Jak & Daxter — лучшая аркадная игра для PlayStation 2.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | INFO

ДЕМО-ВЕРСИИ
Serious Sam: The Second Encounter;
Trainz;
Red Ace Squadron;
SpaceHaste 2001

ВИДЕО
Zanzarah - the Hidden Portal;
Freedom Force;
Azurik: Rise of Perathia;
Virtua Fighter 4 (2 ролика);
Soul Calibur II;
Jet Set Radio Future;
Spider-man

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Wallpapers Zanzarah - the Hidden Portal (8 шт.);
W-pap's Battle Realms (2 шт.);
W-pap's Breed (8 шт.);
W-pap's Comanche 4 (4 шт.);
W-pap's Duality (3 шт.);
W-pap's Jak and Daxter: The Precursor Legacy (2 шт.);
W-pap's Moto Racer 3 (5 шт.);
W-pap Tropico: Paradise Island;
W-pap's Return to Castle Wolfenstein (6 шт.)

ПРИМОЧКИ
Max Payne: MAX NEO v0.2;
Max Payne: Ultimate 6.0E;
Max Payne: Eraser/Quake 2 Railgun Mode;
Fallout Tactics: Bonus mission;
MechWarrior 4: Lakefront;
MechWarrior 4: Hogsback Map;
Quake III – Запись соревнования (8 демок)

СТАТЬИ
Ил-2 Штурмовик;
Magic and Mayhem: The Art of Magic;
Project Eden;
Red Faction;
Return to Castle Wolfenstein;
Spider-man;
Петька и В.И.Ч. 3;
Трудная дорога в Индию

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Q3Plug ver. 1.2;
Ubsp version 1.0;
Team Sniper;
RtCW Topless Elite;
RtCW Multiplayer Script ver. 1.0;
RtCW Name Editor ver. 1.0.6

ПАТЧИ
Quake III Arena Point Release (v1.31) Final;
ДЕМИУРГИ v.1.03;
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.3;
Aliens Vs. Predator 2 Multiplayer Map Update #1;
Aliens Vs. Predator 2 Single Player Map Update #1;
AquaNox v1.17;
Ballistics v1.0;
Beach Head 2002 Patch;
Civilization III v1.16f;
Europa Universalis 2 v1.02;
Gorasul v1.04;
Monopoly Tycoon v1.11;
Monopoly Tycoon v1.2;
Myth III: The Wolf Age v1.0.2;
Operation Flashpoint Upgrade 4 (v1.40);
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.3;
Real War v1.5;
Red Alert 2: Yuri's Revenge v1.001;
Serious Sam v1.05;
Starfleet Command Volume II: Empires at War v2.0.1.3;
Stronghold v1.1;
Takeda v1.0;
The Settlers IV v2.01.1056;
Throne of Darkness v1.2.18

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР
№02 (107) январь 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Серж Долгов *guru@xakep.ru* главный редактор
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Максим Заяц *lited@gameland.ru* лит.редактор
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* редактор видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин **Глеб Маслов** служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

Новогодняя неделя практически всегда бывает самым тихим и незаметным периодом в игровом году. Все, что могло выйти, уже вышло. Смысла делать свежие анонсы нет никакого – ведь сейчас максимальное внимание уделяется тому, чтобы загнать геймеров в магазины и заставить их купить очередную приставку или полдюжины свежайших проектов. Событий, как правило, не происходит никаких. Тем не менее, год 2001, и так преподнесший немало сюрпризов, выдал и несколько финальных новостей. Square провела в Японии очередную внеплановую вечеринку для своих поклонников, где официально начала бета-тестирование мегапроекта Final Fantasy XI, почти то же самое сделала и Blizzard, а Sega объявила новый неожиданный проект на GameCube, Soccer Slam от именитой команды Visual Concepts...

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ — НОЯБРЬ 2001

1. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI	PS2	↑
2. GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PS2	↑
3. LUIGI'S MANSION	NINTENDO	GC	↑
4. HALO	MICROSOFT	XBOX	↑
5. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2	↑
6. HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	PSONE	↑
7. STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II	NINTENDO	GC	↑
8. HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	GBC	↑
9. MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
10. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	PS2	↑
11. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PSONE	↑
12. HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	GBA	↑
13. PROJECT GOTHAM RACING	MICROSOFT	XBOX	↑
14. DEAD OR ALIVE 3	TECMO/MICROSOFT	XBOX	↑
15. NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
16. POKEMON CRYSTAL	NINTENDO	GBC	↑
17. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE	↑
18. NFL FEVER 2002	MICROSOFT	XBOX	↑
19. MONSTERS INC.	THQ	GBA	↑
20. JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. HARRY POTTER	ELECTRONIC ARTS	PC, PSONE, GBC, GBA	●
2. GRAND THEFT AUTO 3	TAKE 2	PS2	↓
3. FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	PS2, PC, PSONE	↑
4. DEVIL MAY CRY	CAPCOM	PS2	↑
5. TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PS2	↑
6. 007: AGENT UNDER FIRE	ELECTRONIC ARTS	PS2	↑
7. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY	PS2	↑
8. WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	PS2	↑
9. PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	PS2	↓
10.CRAZY TAXI	ACCLAIM/SEGA	PS2	↑

ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	PS2	↑
2. SUPER MARIO ADVANCE 2	NINTENDO	GBA	↑
3. MOMOTAROU DENTEI X	HUDSON	PS2	↑
4. MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZION	CAPCOM/BANDAI	PS2	↑
5. ANIMAL FOREST +	NINTENDO	GC	↑
6. SUPER SMASH BROS. DX	NINTENDO	GC	↑
7. DRAGON QUEST IV	ENIX	PSONE	↑
8. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI	PS2	↑
9. PACHISURO ARUZE KINGDOM 6	ARUZE	PS2	↑
10. ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	GBA	↑

Впервые за долгие месяцы нам удалось добыть и опубликовать результаты продаж видеоигр в Америке, представив вам двадцатку самых популярных игр ноября. На первое место вышел, разумеется, бестселлер MGS2, на втором – Grand Theft Auto 3, проданный со дня релиза уже 700-тысячным тиражом. Тем, кто интересуется результатами соревнований между новыми консолями Nintendo и Microsoft, будет важно узнать, что Luigi's Mansion, лидер продаж на GameCube, ненамного, но обошел Microsoft'овский Halo. A Star Wars: Rogue Leader, заняв седьмое место, значительно обогнал следующий по значимости релиз Microsoft – Project Gotham Racing. Зато у Microsoft в двадцатке заняты аж пять мест, в то время как GameCube удалось получить лишь два. Нижний порог в списке продаж у 007 in Agent Under Fire, проданного ровным 100-тысячным тиражом. Чрезвычайно интересная ситуация сложилась в Японии, где только что выпущенный суперхит Metal Gear Solid 2 уже спустя две недели после выхода уступил место в хит-параде более популярным проектам. В их числе оказался и Super Smash Bros Melee, выпущенный за неделю до шедевра от Konami и с того момента умудрившийся продаться сенсационным тиражом в 600 тысяч копий. Также отлично стартовала оригинальная «коммуникационная RPG» от Nintendo EAD Animal Forest+, портированная с N64 и несколько дополненная. 100 тысяч копий за первую неделю для этого своеобразного expansion pack'а – очень неплохо. Одновременно резко возросли продажи самой приставки GameCube, которые вот уже почти месяц не опускаются ниже показателя 50-70 тысяч в неделю. PS2 при этом продается еще лучше – примерно по 100 тысяч консолей за тот же отрезок времени.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
● ИГРА ОСТАЛАСЬ НА ПРЕЖНЕМ МЕСТЕ
↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ OVCH@GAMELAND.RU

SQUARE ПРЕДСТАВЛЯЕТ FFXI



В конце декабря издательство Square, которое в последнее время любит вместо обыкновенного присутствия на игровых выставках проводить свои собственные фестивали и презентации, предоставило японским геймерам возможность впервые увидеть свой новый проект Final Fantasy XI Online. На специально организованном мероприятии под названием PlayOnline Festival компания показала работающую бета-версию игры и даже дала людям возможность немного побегать по полностью трехмерному миру сетевой RPG. На фестивале также можно было купить комплект для тестирования игры, состоящий из ранней версии FFXI и специального модема. Бета-тестирование PlayOnline, сетевой службы, созданной специально для FFXI, началось уже несколько месяцев назад. В процессе принимают участие около тысячи японских игроков, регулярно снабжающих Square информацией о багах и делящихся с компанией своими соображениями по поводу игрового процесса. Вместе с Final Fantasy XI в продажу поступят и некоторые аксессуары, позволяющие играть в первую сетевую RPG на PS2. Самый важный из них – это специальный модем PlayOnline, обеспечивающий качественное соединение с серверами игры без дополнительных настроек, которые, несомненно, потребуются в случае использования фирменного оборудования Sony. Компания Logitech (в Японии известная под именем Logicool), которая выпустила знаменитый руль GT Force для Gran Turismo 3, собирается продавать на японском рынке новое оригинальное устройство – джойстик Dual Shock 2, скрещенный с клавиатурой. Точно такой же джойстик-клавиатуру анонсировала на прошлой выставке Tokyo Game Show компания ASCII для GameCube-версии Phantasy Star Online 2. Помимо традиционных игрушек, медальонов, маек и прочих бесполезностей, пользователи FFXI Online будут приобретать и специальные кредитные карточки для оплаты услуг PlayOnline. Square не замедлила показать людям карты классических платежных систем Visa, Mastercard и JCB с симпатичными изображениями героев Final Fantasy. Square также не исключает возможности того, что на первых порах в Final Fantasy XI можно будет играть бесплатно. Кроме того, на фестивале была официально анонсирована и PC-версия FFXI, которая появится в продаже, скорее всего, одновременно с PS2-вариантом игры. Революционный проект поступит в продажу весной или летом 2002 года, и скорее всего, уже осенью выйдет на американском рынке. Появится ли у российских игроков возможность сыграть в онлайне в FFXI, пока неизвестно.



Новый гибрид клавиатуры и джойстика от Logitech будет удобен для FFXI.





SEGA АНОНСИРУЕТ
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРОЕКТ НА GAMECUBE...

Еще несколько недель назад по Интернету поползли слухи относительно планов издательства Sega по созданию нового, эксклюзивный для GameCube спортивного проекта, разработкой которого будет заниматься легендарная команда Visual Concepts. Слухи подтвердились незадолго до наступления Нового Года – действительно, авторы сериалов NFL2Kx, NBA2Kx, а также безумных Floigan Bros. и Ooga-Booga, работают над уникальным проектом под названием Soccer Slam. Это не просто симулятор футбола, а скорее, яркая и необычная action-игра, построенная на базе этого популярного вида спорта. Яркие и безумные персонажи, будто перекочевавшие из Floigan Bros. (сразу видна работа того же художника), огромное количество специальных ударов, необычных бонусов – все это делает Soccer Slam совсем не похожим на обыкновенный футбол. Кроме того, Slam играется командами не из 11 человек, а всего лишь из трех. Если оставить без внимания яркий графический стиль проекта, то по концепции он в целом похож на линейку EA Sports BIG от Electronic Arts. Графическая сторона нового творения Visual Concepts также достаточно занимательна. Несмотря на то что в данный момент игра выглядит достаточно просто (нам кажется, что разработчики начали работу над проектом еще во времена Dreamcast), полностью полигонные толпы зрителей и весьма оригинальные стадионы уже привлекают внимание. Нам представляется, что до релиза, который состоится в конце весны, Soccer Slam еще успеет преподнести немало сюрпризов.







...И ЗАМОРАЖИВАЕТ
SEGA GT 2002



Подразделение WOW Entertainment (бывшее Sega AM1) объявило на днях о том, что работа над проектом Sega GT 2002, впервые продемонстрированном на Tokyo Game Show Fall 2001, временно приостановлена. Игра не выйдет в первоначально установленные сроки, и неизвестно, выйдет ли вообще. WOW, известная как одна из самых продуктивных команд разработчиков в составе Sega, на этот раз, похоже, взвалила на себя неподъемную ношу. Количество проектов студии зашкаливает за полдюжины. Неудивительно, что прохладно воспринятая публикой Sega GT оказалась первой жертвой. Возможно, свою роль в этом вопросе сыграла и реакция Microsoft, сделавшей ставку на собственную разработку Rallysport Challenge и потерявшей интерес к «имитатору Gran Turismo» от WOW. Основные силы команды в данный момент направлены на завершение работы над House of the Dead 3, которая выйдет на Xbox уже в марте этого года.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 ЯНВАРЯ – 15 ФЕВРАЛЯ 2002

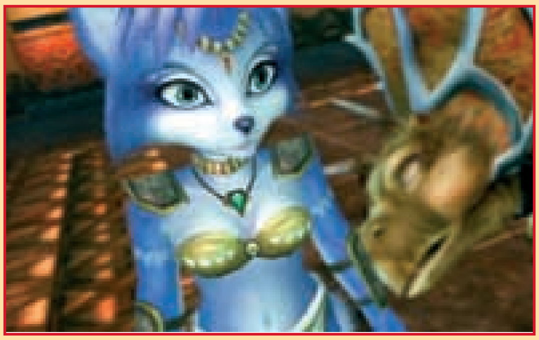
15.1	Salt Lake 2002	Eidos	PC
15.1	State of Emergency	Rockstar	PS2
15.1	Sega Sports NFL2K2	Sega	Xbox
15.1	Rez	Sega	PS2
15.1	MotoGP 2	Namco	PS2
20.1	Shadowman: 2nd Coming	Acclaim	PS2
20.1	Monsters, Inc	THQ/Disney	PS2
21.1	Black & White: Creature Isle	EA	PC
21.1	New Legends	THQ	Xbox
22.1	Star Wars: Starfighter	LucasArts	PC
22.1	Disciples II: Dark Prophecy	Strategy First	PC
22.1	Grandia II	UbiSoft	PC
22.1	Grandia II	UbiSoft	PS2
22.1	Nightcaster	Microsoft	Xbox
22.1	PaRappa the Rapper	Sony	PS2
22.1	Medal of Honor: Allied Assault	EA	PC
28.1	Genma Onimusha	Capcom	Xbox
29.1	Sid Meier's SimGolf	EA	PC
29.1	Airblade	Namco	PS2
29.1	ESPN Winter X Snocross 2002	Konami	PS2
29.1	Drakan: The Aincients' Gates	Sony	PS2
29.1	Tekken Advance	Namco	GBA
29.1	Sega Sports NHL2K2	Sega	DC
29.1	Arc the Lad Collection	Working Designs	PSone
29.1	NBA Inside Drive 2002	Microsoft	Xbox
29.1	Warrior Kings	Microids	PC
1.2	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos	PS2
1.2	Commandos II	Eidos	PS2
1.2	Herdy Gerdy	Eidos	PS2
2.2	Evil Twin	UbiSoft	PS2
4.2	Sonic the Hedgehog Advance	Sega	GBA
5.2	Smashing Drive	Namco	Xbox
5.2	Serious Sam: Second Encounter	Take2	PC
5.2	Mall Tycoon	Take2	PC
5.2	Wreckless	Activision	Xbox
5.2	Dark Summit	THQ	GC
11.2	Super Mario World Advance	Nintendo	GBA
11.2	Eternal Darkness	Nintendo	GC
11.2	Transworld Snowboarding	Infogrames (Atari)	Xbox
12.2	Maximo	Capcom	PS2
12.2	Star Wars Racer II: Racer Revenge	LucasArts	PS2
12.2	Sonic Adventure 2 Battle	Sega	GC
14.2	Run Like Hell	Interplay /Infogrames	PS2
15.2	GUNVALKYRIE	Sega	Xbox
15.2	The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	Xbox
15.2	Virtua Figjter 4	Sega	PS2


Сказка для всех
intel inside
pentium 4

STARFOX ОБРАСТАЕТ НОВЫМИ ПОДРОБНОСТЯМИ

Как известно, проект под названием Dinosaur Planet создавался компанией Rare для платформы Nintendo 64 на протяжении последних трех лет. Однако планы Nintendo изменились, и Rare примерно год тому назад решила портировать игру на GameCube, попутно изменив название и игровую Вселенную. Проект получил название StarFox Adventures: Dinosaur Planet и начал долгий путь трансляции на новую мощную платформу. На E3'2001 игра еще не слишком впечатляла в графическом плане и выглядела как стандартный проект на N64, только в высоком разрешении. К сентябрю Rare удалось уже значительно улучшить внешний облик StarFox Adventures, заменить текстуры, значительно улучшить модели персонажей и добавить несколько чрезвычайно впечатляющих эффектов. Кроме того, выяснилось, что обновленный проект представляет собой не просто копию Zelda, а настоящий микс из самых разнообразных жанров с сохранением бесценного космического наследия StarFox. На днях Rare выпустила в свет еще несколько скриншотов из игры, увидев которые, мы смогли выдавить из себя лишь восторженное «Wow!». У персонажей StarFox Adventures появился мех, причем весьма и весьма реалистичный. Эффект пушистой шерстки героев достигнут не благодаря умной технологии размазывания текстур, а при помощи отдельно просчитываемых трехмерных пучков волос, рендерящихся и анимированных на pixel-shader'ах графического процессора ATI/ArtX. То, что мы видим на этих скриншотах, представляет собой уже практически завершенную версию игры, которая появится на американских прилавках 25 марта 2002 года. Судя по последним скриншотам, а также по нашим впечатлениям от версии игры, представленной на сентябрьском Nintendo Show в Лондоне, нас ждет настоящий хит.





Эффекты "живого меха", без сомнений, удались. Rare по-прежнему творит чудеса.

ИЗДАТЕЛЬСТВА АНОНСИРУЮТ ИГРЫ ПО LORD OF THE RINGS

Вместе с выходом на экраны первой серии одноименного фильма, обладатели лицензий на производство игр по книгам Толкина и по фильму Джексона (компании Vivendi-Universal и Electronic Arts, соответственно) поспешили анонсировать свои планы по использованию этих лицензий. Vivendi-Universal собирается выпустить в середине будущего года эксклюзивный проект для Xbox – Fellowship of the Ring. Его выход, скорее всего, совпадет с появлением DVD-версии фильма. Первый скриншот из разрабатываемого студией The Whole Experience проекта не демонстрирует каких-либо технологических откровений. Между тем, студия-разработчик является создателем впечатляющих технологических демок для NVidia, всегда сопровождавших выход новых чипов компании. Помимо этого, компания Sierra, входящая в состав Vivendi-Universal, разрабатывает онлайновую RPG по мотивам книг Толкина для PC. Проект этот настолько грандиозен, что рассказывать о нем сейчас не стоит – можно случайно сглазить.



Что касается планов Electronic Arts, купившей за 10 миллионов долларов все права на игры по кинотрилогии Lord of the Rings, то они выглядят куда более значительными. Как и в случае в Harry Potter, Electronic Arts планирует задействовать в проекте все активные игровые платформы. Процесс начнется с Xbox, PC и GameBoy Advance, каждая из которых получит свою собственную игру. Версии же для PlayStation 2 и GameCube, видимо, будут совершенно одинаковыми. Первые игры Lord of the Rings от Electronic Arts появятся в продаже в ноябре 2002 года, незадолго до премьеры второй серии великолепной трилогии.

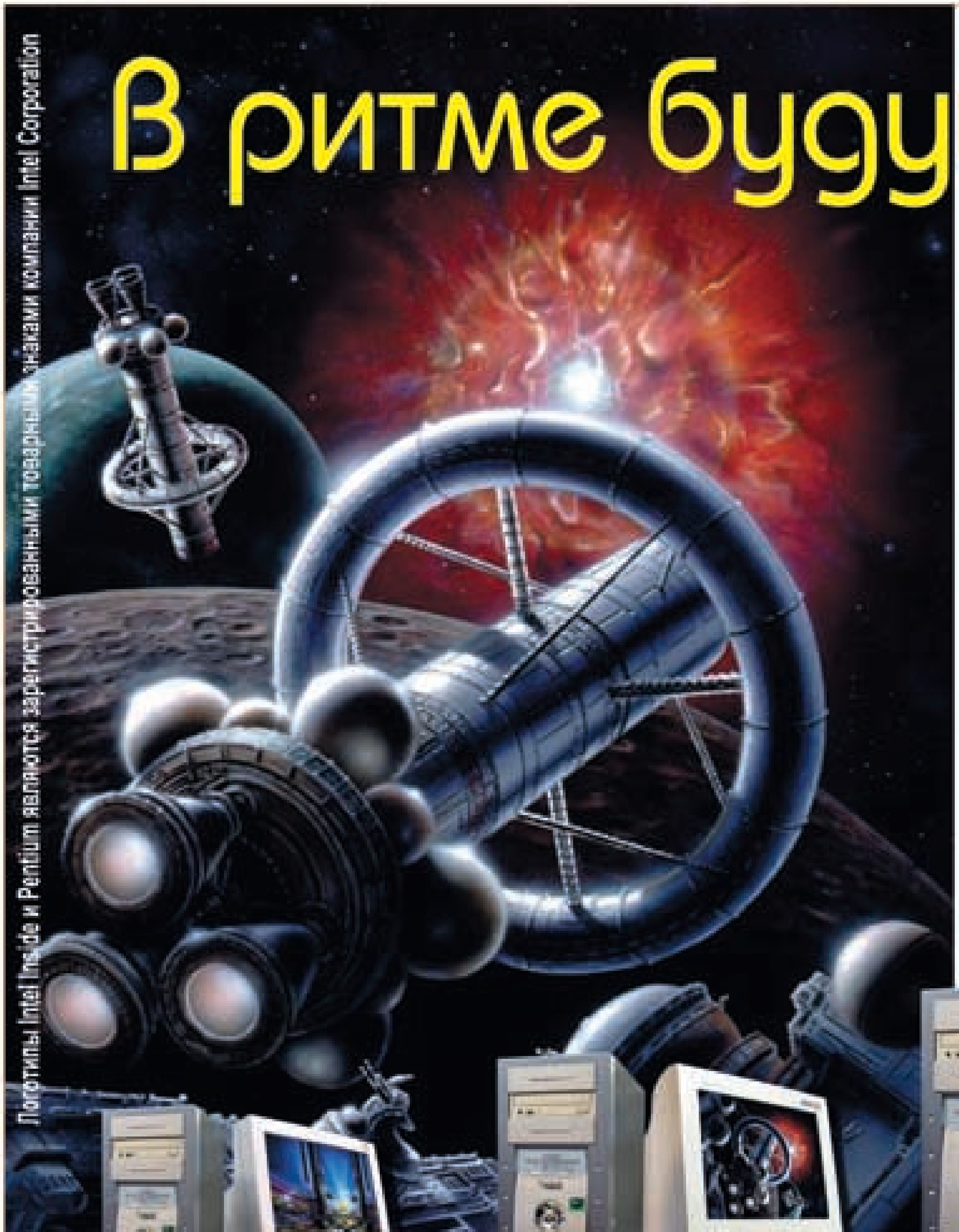
BLIZZARD НАЧИНАЕТ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ WARCRAFT III

Заранее известный как центральный PC-проект 2002 года, WarCraft III сделал еще один шаг по направлению к магазинным полкам. Компания Blizzard объявила о начале публичного бета-тестирования игры, которое пока доступно лишь геймерам США и Канады, из числа которых будут случайным образом отобраны 5000 человек. В бета-версии традиционно отсутствует стандартная кампания, и играть в WarCraft III можно будет исключительно во многопользовательском режиме через battle.net. Хорошая новость заключается в том, что Blizzard окончательно завершила работу над всеми четырьмя расами, так что выход игры теперь действительно не за горами. Бета-тестирование вскоре распространится и на территории других стран, однако окончательная дата начала приема заявок от всех желающих пока не анонсирована. Советуем чаще заглядывать на http://www.blizzard.com/war3/, чтобы не пропустить этот момент.

ДВИЖОК DOOM 3 УЖЕ НА ПОДХОДЕ

Компания id Software и, разумеется, лично Джон Кармак завершили работу над движком Doom 3, обещающим стать новым технологическим прорывом в жанре 3D action. id software уже передала исходные коды и инструментарий нового движка своим ближайшим партнерам – студиям Gray Matter Interactive, Raven и Nerve Software. Кроме того, технологию также купило издательство Electronic Arts для студии Ritual, которая собирается делать на этом движке свой новый секретный проект. Установленная id стоимость использования новой технологии составляет порядка 950 тысяч долларов, что окончательно делает движок Doom 3 самым элитным движком современности. Для сравнения, новейшая технология Unreal Warfare от Epic Games продается примерно вдвое дешевле, а лицензию на старенький движок Quake II сегодня можно купить всего лишь за 10 тысяч долларов. Первой игрой на базе новой технологии станет, разумеется, сам Doom 3, который появится ближе к концу этого года.

В ритме будущего !



Компьютеры
"МИР"
на базе
процессоров
Intel® Pentium® 4



Модель "Эксперт" - универсальная модель для дома, офиса, школы на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,3 Ггц

Модель "Игрок" - студия Ваших увлечений: игры, музыка, кино на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,5 Ггц

Модель "Продюсер" - цифровая лаборатория для Ваших идей на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 1,7 Ггц

- сертифицированы Росстандартом
- 30 часов тестирования
- гарантия на системные блоки 2 года
- предустановка лицензионного программного обеспечения
- гарантийное обслуживание и послегарантийное сопровождение

! Компьютер любой конфигурации под заказ БЕЗ ПРЕДОПЛАТЫ !

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ МИР

ЦЕНТР

www.fcenter.ru

Салоны-магазины

"ВДНХ"
ВВЦ, пав.№71 и пав.№2 ТК "Регион"
тел.: (095) 785-1-785

"Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, д.2
тел.: (095) 205-3524

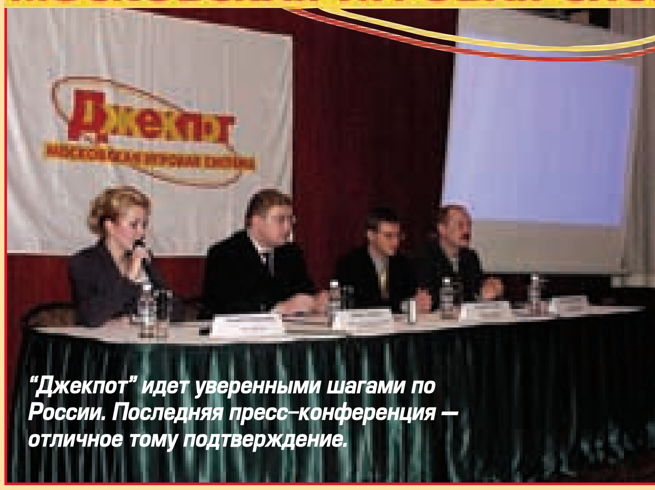
"Бабушкинская"
ул. Сухонская, д.7а
тел.: (095) 472-6401

ИГРЫ ВСЕРЬЕЗ



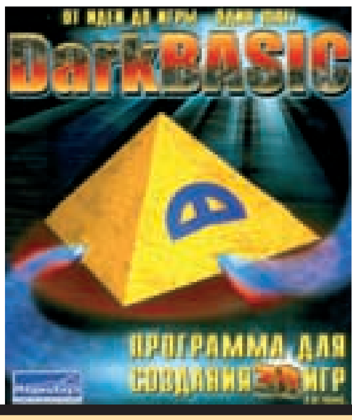
Представьте себе, есть вполне современный тип видеоразвлечений, который по разным причинам до сих пор не упоминался в «Стране Игр». А ведь в каком-то смысле с него все и началось... Да-да, речь пойдет об аркадах, вроде «однорукого бандита». А конкретно – о деятельности компании «Джекпот», московской игровой системы, которая объединила в одну информационную сеть более 200 игровых залов. Не так давно компания провела пресс-конференцию, на которой мы узнали массу нового об особенностях работы сети, а также о планах «Джекпота». Выяснилось, что система обеспечивает полный и постоянный контроль за работой игровых автоматов как со стороны организаторов, так и со стороны контролирующих органов. В реальном времени отслеживается игра на каждом автомате и формируется общий выигрыш. Кстати, выигрыш в залах «Джекпота» – событие, можно сказать, рядовое. Но стоило бы отметить, что посетители проводят время за автоматами не ради денег, а ради самого процесса. В ближайшее время компания планирует сделать залы более комфортными, снабдить их банкоматами, выходом в Интернет и прочими удобствами. Также не исключено, что в обозримом будущем «Джекпот» развернет в столице сеть видеоигровых залов.

Джекпот
МОСКОВСКАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА



"Джекпот" идет уверенными шагами по России. Последняя пресс-конференция — отличное тому подтверждение.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ DARKBASIC



11 декабря компания «МедиаХауз» провела презентацию своего нового детища — DarkBASIC. В красивой коробке, которая, кстати, в розничной продаже будет стоить всего $20, разместился диск с программой и внушительный фолиант на 200 с лишним страниц. Что есть DarkBASIC, если кратко? Это специальный пакет программ, предназначенный для создания своих собственных игр. Причем игр достаточно продвинутых. Baldur's Gate или WarCraft III на нем, конечно, не сделаешь, но вот неплохой 3D action, интересную стратегию или симпатичную гонку — запросто. DarkBASIC по сути представляет собой язык высокого уровня, не сложнее Паскаля, а то и Бейсика. Однако мощные встроенные функции, специально ориентированные на работу с 2D и 3D графикой, а также звуковыми эффектами, позволят сравнительно быстро и легко сделать игру. Свою игру. За более подробной информацией добро пожаловать в 24(105) номер «СИ», где мы рассказывали о DarkBASIC на стр. 91. Кстати, через несколько месяцев «МедиаХауз» выпустит дополнение — богатый набор текстур, звуковых и музыкальных файлов, чтобы облегчить жизнь тем, кто не слишком любит рисовать или музицировать.

Из приятных бонусов — оригинальный конкурс на создание лучшей игры с помощью DarkBASIC. Главным призом станет поездка счастливчика... к разработчикам Max Payne. Другие призы также весьма и весьма солидны — новейшие аудио- и видеокарты, лазерный принтер. Так что все стимулы есть — вперед, на разработку собственных игр!

ТУРНИР ПО AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS



Журналы "Страна Игр" и "Хакер" обеспечивали информационную поддержку турнира.

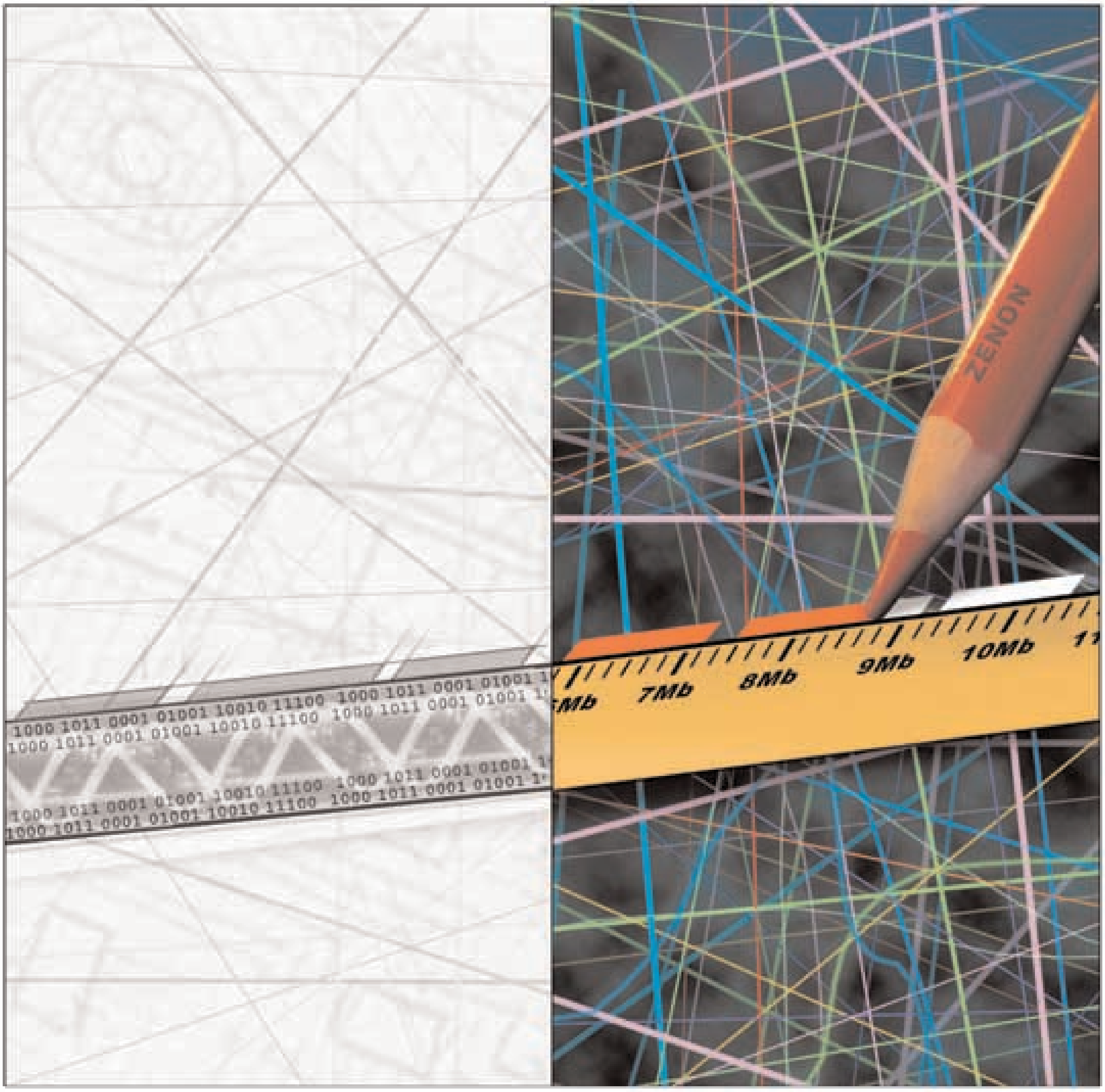
22-23 декабря в Интернет-центре Net-Land прошел Международный турнир по игре Age of Empires II: The Conquerors. На чемпионат приехали лучшие игроки со всего света – из США, Швейцарии, Германии, Италии, Голландии, Бельгии, Эстонии, Украины, а также Казахстана и России. Кстати, многие из них участвовали в финале турнира Microsoft 2001. Призовой фонд чемпионата составил $14000. Кроме того, победители получили еще множество призов.

В ходе напряженной борьбы в командном зачете победил первый состав клана Legion из Казахстана. К всеобщему удивлению, на второе место поднялся второй состав того же клана. «Мы и не надеялись на такой результат. Второе место для нас – самый лучший подарок», – сообщил «СИ» капитан Legion 2 сразу же после победы. Третье место заняла сборная Европы (StarsTeam). Что касается индивидуального зачета, то здесь лучшим стал чемпион Германии DjiNN_Crouvex. Его эксклюзивное интервью журналу «Страна Игр» читайте в следующем номере.

Стоит отметить, что во время турнира, помимо виртуальных баталий, посетители увидели показательные выступления фехтовальщиков на мечах, а также фольклорных коллективов, исполнивших кельтские народные песни. О самом оригинальном турнире и о многом другом читайте в репортаже нашего корреспондента в 03(108) номере.



Два призовых места заняла команда из Казахстана.


1000 1011 0001 01001 10010 11100
7Mb
8Mb
9Mb
10Mb
ZENON

лента российских новостей

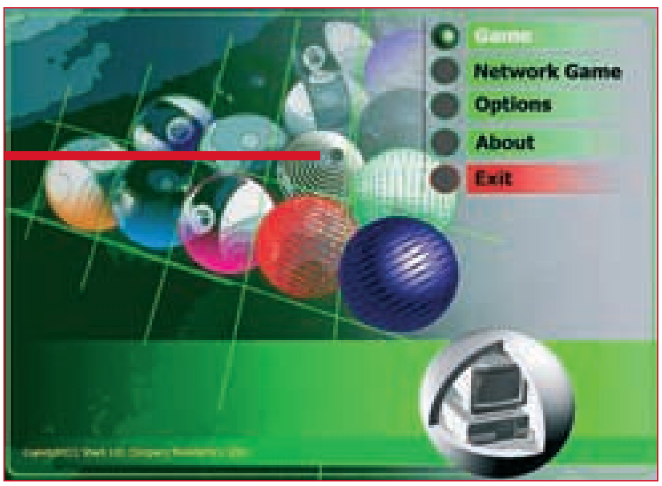


"Пограничье" — ролевой проект от компании "1С".

1С
www.1c.ru

С 21 декабря спрашивайте в магазинах Evil Twin — новую игру от «1С» и компании «Логос», представляющую собой мистическую аркаду. Главный герой — мальчуган по имени Киприен, который в свой день рождения попадает в необычный сказочный мир, порожденный его собственным воображением.
Незадолго но Нового Года на сайте компании «1С» появились две страницы, посвященные играм «**Пограничье**» и «**Машинки**». «Пограничье» (разработчик – команда «Сатурн+») представляет собой RPG с элементами action. Бой будет проходить в псевдопошаговом режиме, а ролевая составляющая предстанет в классическом виде: присоединяемые к отряду персонажи, интерактивное взаимодействие с игровым миром, разветвленные диалоги с NPC, выполнение квестов, торговля, обмен, неизменное получение и распределение опыта и так далее. «Машинки» (разработчик – санкт-петербургская команда Creat Studio) — аркадные гонки, эдакая ностальгия по незабвенным Micromachines. Вам предстоит управлять маленькими радиоуправляемыми гоночными машинками. Основная изюминка — интерактивное окружение, где найдется место огромным людям, непоседливым домашним животным и прочим опасностям, которые подстерегают миниатюрные авто.





Две новые игры от компании "Бука" — "Электронный Ди Джей" (вверху) и "Пирамида" (внизу).

Бука
www.buka.ru

Компания «Бука», спустя три недели после начала продаж **Wizardry 8**, выпустила первый патч к игре. Что приятно — после установки все сохраненные игры будут полностью работоспособны, так что смело используйте его (патч лежит на официальном сайте в разделе «Поддержка»). Помимо этого, в декабре «Бука» представила две новые не совсем обычные игры — «**Электронный Ди Джей**» и «**Пирамида**». Первая представляет собой музыкальную студию, с помощью которой можно создавать собственные танцевальные хиты, а вторая — виртуальный бильярд.

Snowball Interactive
www.snowball.ru

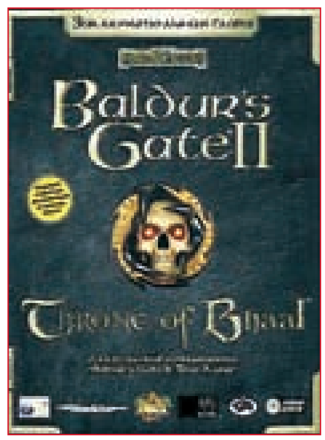
Студия Snowball Interactive и немецкое издательство Zuxxez Entertainment подписали соглашение о выходе в России завершающей части стратегической трилогии «Земля 2150». Разрабатываемая краковской студией Reality Pump, игра получила название «**2150: Воды Стикса**» (в оригинале – Earth 2150: Lost Souls) и продолжает сюжетную линию проектов «2150: Война Миров» и «2150: Дети Селены». Русская версия выйдет в рамках совместной серии snowball.ru и «1С» в феврале следующего года, традиционно чуть раньше европейской премьеры проекта.
Кроме того, студия Snowball Interactive открыла сайт нового проекта из совместной линейки snowball.ru (tm)/1C «**Угнать за 40 секунд**». Игра представляет собой смесь симулятора угонщика автомобилей и оригинальных гонок по ночным магистралям Америки — читайте наше preview в 23(104) номере «СИ» на стр. 35.



"Ралли Трофи" — красивая гонка от "Руссобит-М".

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

7 декабря компания «Руссобит-М» выпустила сразу два новых проекта — «**Веселые картинки**» и «**Алик. Занимательная математика**». Несмотря на пикантное название первой игры, она не является ветвью серии «Рандеву с незнакомкой». И «Веселые картинки», и «Алик» — две детские игры, которые помогут малышам развить концентрацию внимания, памяти, а также навыки счета.
Более «взрослый» проект от «Руссобит-М» вышел 19 декабря — это гоночный симулятор «**Ралли Трофи**». Читайте наш обзор в 24(105) номере «СИ» на стр. 81.



Новый Диск
www.nd.ru

В декабря компания «Новый Диск» выпустила сразу две игры. Первая — **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**, заключительная часть культовой саги. В каждой коробке находится книга «Baldur's Gate II: Официальный путеводитель», где приведена вся необходимая информация по игре, а также основные таблицы по механике AD&D. Вторым декабрьским релизом «Нового Диска» стала развивающая игра для детей «**Искатель в доме с привидениями**» — хороший подарок для младших сестренок и братишек. Тем паче, что в каждой упаковке с игрой (формат — DVD-box и Box) спрятаны сюрпризы.

Сеульский отчет: WCG'2001

WCG'2001 — первый мировой чемпионат по играм, организованный компанией Samsung. До сих пор индустрия не знала мероприятий подобного масштаба.

Дмитрий Эстрин
estrin@gameland.ru

Разнообразнейшие турниры и соревнования, претендовавшие на всеобщее признание и полную объективность, на самом деле оказывались узкоспециализированными событиями для сравнительно небольшого круга профессионалов. Только WCG'2001 удалось объединить в одном чемпионате игроков со всего мира. О масштабах события лучше всего говорят цифры. Итак, в WCG'2001 приняло участие около 430 игроков из 37 стран мира, в которых были проведены отборочные матчи. Призовой фонд составил $300,000. Обратите внимание: это только цифры, подробности еще впереди...

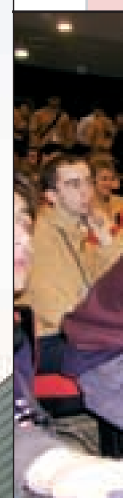
С 8-го по 13-е октября сего года российским отделением компании Samsung были проведены российские отборочные – WCG Russian Preliminary. Игры проходили в двух дисциплинах – Quake III Arena и Half-Life: Counter-Strike, – а все действие разворачивалось в Москве на Андреевском мосту. Рассказ о том, как это было, вы уже могли прочитать на страницах СИ. Я лишь хочу напомнить о результатах российских отборочных. Итак, победителями в Quake III Arena стали Lexer, Pele и Kik, а в Counter-Strike лучшей командой оказалась M19 (Alarik, KalaGriB, NooK, Rider и MadFan). Большой неожиданностью для всех оказалось поражение Полосатого в финале и великолепная игра Kik'а из Екатеринбурга. Победители вместе с денежными призами получили шанс победить в финале WCG'2001, который должен был состояться 5-9 декабря в Сеуле...

Вечером 3-го декабря российская делегация вылетела в Южную Корею. Вместе с победителями WCG Russian Preliminary в Сеул отправились также Мила Масина – (менеджер проектов российского отделения Samsung, руководитель группы и просто замечательный человек), Dimonn, директор проекта cyberfight.ru, Андрей Ом из журнала Game.exe и ваш покорный слуга. Перелет прошел не так гладко, как предполагалось изначально. Дело в том, что лететь пришлось через Пекин, а работники пекинского международного аэропорта отличились редкостным нежеланием понимать что-либо вообще и наше желание по возможности скорее отбыть в Сеул в частности. Положение усугублялось тем, что наши игроки рисковали не успеть на жеребьевку, которая должна была состояться вечером 4-го декабря. Только благодаря энергии Милы Масиной, которой удалось убедить китайских товарищей в совершенной необходимости отделаться от назойливой российской делегации, все мы через небольшое время оказалась на борту самолета, следующего рейсом «Пекин-Сеул».

Вообразите себе зал, забитый зрителями, десятки теле- и фотокамер. Представьте множество прожекторов, многократно усиленную вездесущими динамиками корейскую речь, в которой различается ваше имя. И, наконец, вообразите себя самого на сцене перед центральной игрой чемпионата с одним из самых сильных квейкеров мира... Не знаю, что ощущал Lexer, но мы все волновались чрезвычайно.



Найти ракурс, при котором в кадре полностью поместились бы обе башни южнокорейского WTC, не удалось...





Количество журналистов на WCG'2001 поражало воображение. Казалось, что их было чуть ли не больше, чем игроков...



В Сеуле нас встретили корейские представители компании Samsung, которые оперативно сфотографировали и засняли наших игроков на видеокамеру, а также Asmodey, который уже несколько месяцев жил в Корее, промышляя профессиональной игрой в StarCraft. В аэропорту российская делегация разделилась: игроки поехали в Players' Village, а журналисты – в гостиницу. Впрочем, времени на неспешное размещение в номерах не было. Оставив часть вещей прямо в вестибюле, мы двинулись на жеребьевку в Players' Village.

Если вы когда-нибудь окажетесь в Сеуле, и у вас будет возможность воздержаться от перемещения по южнокорейской столице в часы пик, вспомните эти строки. Если в московских пробках можно рассчи-



Lexer внимательно следил за игрой потенциальных противников. Кстати, практически все потенциальные противники оказались побеждены...



У журналистов на жеребьевке особых дел не было...

лоритно: оранжевые волосы и черные очки практически стали неофициальным символом WCG'2001. К 10:30 значительная часть игроков и журналистов находилась в состоянии безмятежного сна – многочасовой перелет давал о себе знать. Впрочем, в 11:30 все закончилось.

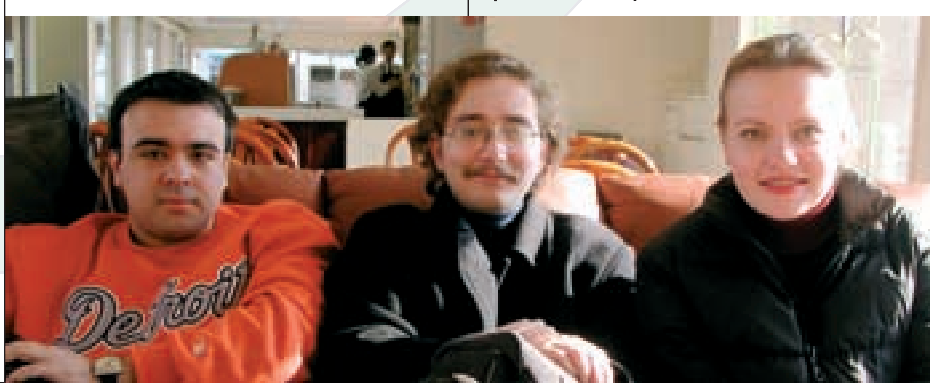
Ранним утром 5 декабря журналисты стройными рядами отправились в COEX, место проведения WCG'2001. Что такое COEX? Прежде всего, это грандиозное здание южнокорейского World Trade Center, в котором размещаются выставочные залы, бизнес-центры, офисы и все такое прочее. Под зданием COEX раскинулся целый город: магазины, рестораны, кинотеатры... Для проведения WCG'2001 была отведена территория общей площадью в 40,000 квадратных метров. На ней размещались два зрительных зала с огромными экранами, игровая зона, комната для прессы и масса других более или менее любопытных мест. Подсуетилась Electronic Arts, разместившая на самом видном месте стенд с Harry Potter: The Sorcerer's Stone...

тывать на элементарное везение, то пробки сеульские этого фактора лишены напрочь. Перманентно медленное перемещение от светофора до светофора добивает в первые же полчаса. Но это так, лирическое отступление.

Жеребьевка WCG'2001 навсегда войдет в историю. Представьте себе: 430 игроков, 6 номинаций, десятки журналистов... Сотрудники Samsung хаоса не допустили, но процесс распределения игроков по группам растянулся на неопределенный срок. Журналисты первое время снимали на фото- и видеокамеры все подряд, но через несколько часов успокоились даже самые энергичные энтузиасты своего дела, уделившие большую часть своего внимания Elky (Франция, StarCraft). Elky, в самом деле, выглядел ко-



Торжественное шествие с национальными флагами на открытии WCG'2001.

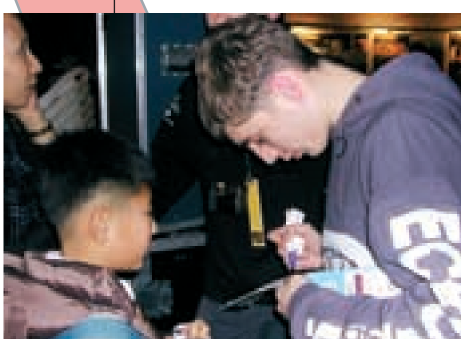




Pele перед ответственной игрой. Несколько минут отводится для настроек и разминки...

Все началось с официального открытия WCG'2001. Первое, что поразило воображение, – это обилие телекамер. Казалось, что журналистов раза в два больше, чем игроков (что, мягко говоря, истине не соответствовало). Открытие было торжественным, ярким и запоминающимся: вступительные речи организаторов чемпионата, специальное послание южнокорейского президента, шест-

Журналистов свободно пропускали в игровую зону, но при этом находиться за спинами игроков категорически запрещалось. Соответственно, узнать, что вообще происходит, кто выигрывает, а кто проигрывает, можно было лишь по реакции игроков. По этой причине на ближайшие два дня информационной базой для нас стало помещение для прессы.



Lexer в лучах славы. Только что порвал Sk_Stelam...

вие игроков с национальными флагами...

Ближе к полудню произошло сразу два знаменательных события: прибыл Полосатый, которому не удалось улететь в Сеул вместе с нами, и начались игры. Собственно, сразу встал вопрос: как следить за событиями? Журналистов свободно пропускали в игровую зону, но при этом находиться за спинами игроков категорически запрещалось. Соответственно, узнать, что вообще происходит, кто выигрывает, а кто проигрывает, можно было лишь по реакции игроков. По этой причине на ближайшие два дня информационной базой для нас стало помещение для прессы. Компьютеров, подключенных к Интернету, и игроков, время от времени забегавших к нам, было вполне достаточно, чтобы быть в курсе последних новостей и своевременно делиться ими с коллегами в Москве. Справедливости ради стоит отметить, что центральные игры чемпионата (или те, которые казались центральными организаторам чемпионата) транслировались на больших экранах.

Если события первых двух дней нельзя назвать сенсацией, то, по крайней мере, определить их как достойные внимания и удивления можно легко. Для начала немного информации справочного характера. Для попадания в 1/16 финала в номинации Quake III Arena допускалось два поражения. Что характерно, все российские квейкеры безо всяких проблем уложились в эту норму. Lexer, игравший в группе A, один раз уступил Janus'у (Корея) с минимальными разрывом в один фраг (счет 8:9). Pele, игравший в группе C, несколько неожиданно отдал одну победу Chip'у (Украина) – счет 13:15. Kik (группа E) прошел в 1/16 финала вместе с остальными российскими квейкерами вообще без единого поражения, чем вызвал справедливое удивление у пессимистов, не веривших в «случайный» успех екатеринбургского игрока.

Не обошлось и без курьезов... Так, порадовал Makaveli (США), который, чрезвычайно расстроившись после очередного проигрыша, весьма эмоционально отшвырнул от себя наушники, пнул ногой металлическую перегородку, отделявшую игровую зону от зоны неигровой, и с помощью короткого всеобъемлющего ругательства громогласно поделился с окружающими своими мыслями относительно происшедшего... Всех нас удивил Prozac (Швеция), который на чистом русском языке произнес пафосную, но справедливую фразу: «Ja otetc!». Фраза прозвучала как официальное заявление... И, наконец, окончательно покорил фантастический счет Tpboy (Индия), игравшего с Sydney_11 (Великобритания): -2:78. Такого, вроде бы, даже в баскетболе не бывает...



Команда M19 (Counter-Strike) прошла в 1/8 финала, но при этом столкнулась с некоторыми сложностями. В частности, очень неприятным и обидным оказался проигрыш в первой игре с командой Allstars (Финляндия). Несколько успокаивала лишь небольшая разница в счете (5:6), а также то, что Allstars считается одной из самых сильных команд в Counter-Strike. Весьма неожиданным стало техническое поражение в битве со сравнительно слабой командой Xtc (ЮАР) за разговоры после смерти одного из игроков M19. Дело могло бы закончиться дисквалификацией с чемпионата, но помогла Мила Масина, сумевшая убедить строгих судей в том, что произошло обычное недоразумение.



Торжественная церемония награждения квейкеров в номинации Nation vs. Nation. Kik и Pele (слева) готовятся к получению серебряных медалей.

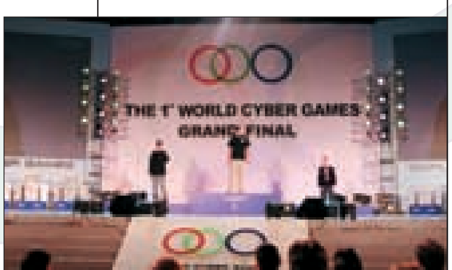
	StarCraft	FIFA 2001	Counter-Strike	Quake III Arena	Age of Empires 2	Unreal Tournament
Золото	Gonia119 (Корея)	TNP_A (Корея)	[:LND:] (Канада)	Zero4 (США)	IamKmkm (Тайвань)	shuukGitzZz (Германия)
Серебро	Elky (Франция)	Champion (Италия)	[mTw] (Германия)	Lexer (Россия)	Wargrunt (Корея)	XS_Pain (США)
Бронза	Gorush (Корея)	ZW (Китай)	[Allstars] (Финляндия)	sk.stelam (Германия)	Chun_yu (Гонконг)	SLXC_XaN (Корея)

Место	Страна	Золото	Серебро	Бронза
1	Корея	3	1	3
2	Китай	2	-	1
3	Германия	1	2	2
4	США	1	1	-
5	Канада	1	-	1
6	Швеция	1	-	1
7	Тайвань	1	-	-
7	Нидерланды	1	-	-
9	Италия	-	3	-
10	Россия	-	2	-
11	Франция	-	1	1
12	Япония	-	1	-
13	Финляндия	-	-	1
13	Гонконг	-	-	1

7 декабря начались игры в 1/16 финала Quake III Arena. Lexer легко переиграл человека со странным ником 331517040 (Украина) со счетом 14:3, Pele взял победу у нидерландца Menendez (счет 30:10), Kik разобрался с Rinrin (Корея) со счетом 1:0. В 1/8 финала началось самое интересное: по схеме организаторов Lexer'у пришлось мериться силами с Pele, в результате чего последний ушел в лузерскую сетку (счет 10:6). Kik'у же удалось порвать Prozac'а (Швеция) со счетом 15:4. M19 в этот день пробилась в финал, обыграв малазийцев и американцев.

8 декабря оказался особенным днем, хотя бы по причине того, что нашему коллеге Полосатому как раз тогда неожиданно стукнуло аж 20 лет. Ну и игры, конечно... В 1/4 финала с Lexer'ом столкнулся Kik и... проиграл (1:9). В лузерской сетке события развивались следующим образом: Pele вылетел с чемпионата после игры с Prozac'ом, который, очевидно, решил доказать, что он настоящий «otetc» (4:5), Kik, ненамного обойдя Pele, споткнулся на немце Sk_stelam (2:5). Соответственно, наше внимание оказалось сосредоточено на Lexer'е и играх Nation vs. Nation, в которых Россию представляли Pele и Kik. В финале состоялась необычайно нервная игра Lexer'а с Zero4 (США) – игроком, которому практически все эксперты прочили победу на чемпионате. Счет 2:3 был весьма показательным, казалось, что столкнулись равные игроки. У Lexer'а все же оставался шанс сразиться с Zero4 еще раз после победы в лузерском финале...

Лузерский финал Quake III Arena должен был состояться прямо на сцене в одном из зрительных залов. Огромный экран, около 200 зрителей, спортивные комментаторы – все, как полагается. На право борьбы за первое место претендовали Lexer и Sk_stelam. Lexer продемонстрировал публике необычайно красивую, прямо-таки высокохудожественную игру, в которой немец просто никак не мог перехватить инициативу. В итоге победа за Россией (12:4).



Lexer'у так и не удалось вырвать победу из лап Zero4...

В номинации Quake III Arena Nation vs. Nation Россию представляли Pele и Kik. Ребята легко прошли в финал, но все-таки уступили шведам, которые продемонстрировали просто бешеную игру, заняв первое место и оставив России второе. В этот же день M19 проиграла австралийцам и в лузерской сетке – испанцам, таким образом лишив себя шанса занять одно из трех мест в финале. У неудач M19 были и вполне объективные, не зависящие от игроков причины, но... вряд ли кто-либо будет спорить с тем, что все команды находились в равных условиях. Просто кому-то повезло больше, а кому-то – меньше. Сумасшедший день закончился празднованием дня рождения Полосатого, которое затянулось до глубокой ночи...



Только что состоялась финальная игра Lexer'а с Zero4. Lexer выглядит расстроенным, но при этом охотно дает интервью и автографы.

9 декабря состоялись финалы во всех шести номинациях. Результаты перед вами.

По понятным причинам, особое внимание все же стоило уделить финальной игре Lexer'а и Zero4. Немножко отвлечемся... Вообразите себе зал, забитый зрителями, десятки теле- и фотокамер. Представьте множество прожекторов, многократно усиленную вездесущими динамиками корейскую речь, в которой различается ваше имя. И, наконец, вообразите себя самого на сцене перед центральной игрой чемпионата с одним из самых сильных квейкеров мира... Не знаю, что ощущал Lexer, но мы все волновались чрезвычайно. Zero4 продемонстрировал необычайно жесткую, техничную игру, в то время как его противник растрачивался по мелочам. Lexer взял несколько очень эффектных фрагов, но этим дело и ограничилось. По мнению большинства, в своей последней игре со Stelam'ом Lexer выглядел на порядок сильнее, чем при встрече с Zero4. Победа была вполне возможна, но досталась она Zero4 (19:9). Собственно, причин можно найти массу. В частности, Lexer утверждал, что из-за горластых комментаторов не было слышно звука respawn'а. Освещение опять-таки... Психологический фактор... Дань зрелищности... Впрочем, на одной сцене с Lexer'ом находился и Zero4, так что обсуждение причин поражения особого смысла не имеет.

Во второй половине дня состоялось награждение игроков и закрытие чемпионата. России достались две серебряные медали в номинациях Quake III Arena и Quake III Arena Nation vs. Nation. Учитывая масштабы мероприятия, а также общие, абстрагированные от наград результаты, это прекрасный итог. Ну, а спортивная злость, которой набрались наши игроки (а они ее набрались, будьте уверены), поможет им в следующем чемпионате обойти вообще всех.

Вечером 9 декабря состоялась прощальная вечеринка на открытом воздухе. Гигантский костер, горы закусок, море пива, расслабившиеся игроки... А тут еще и украинские спортсмены горилку достали. И понеслась... Веселье начало постепенно перемещаться в номера игроков лишь после того, как организаторы чемпионата вырубили свет. Почему-то запомнился Crusher, просивший нашего Kalagrib'а сплясать польку, а также какие-то окончательно странные люди, обнаружившие, что горки вокруг Players' Village прекрасно подходят для скоростного скатывания, несмотря даже на то, что покрыты эти самые горки отнюдь не снегом, а пожухшей травой... Ранним утром следующего дня российская делегация отправилась домой.

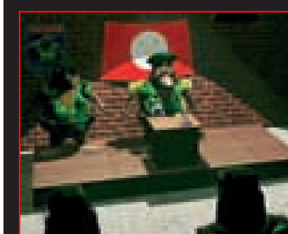
В конце можно лишь повторить то, о чем мы уже говорили в начале: ничего подобного никогда еще не было. Незначительные организационные неувязки – ничто, по сравнению с тем, что компании Samsung удалось воплотить в WCG'2001. И еще несколько приятных новостей. Организация отборочных WCG Russian Preliminary была признана лучшей, а это значит, что в будущем году Россия на чемпионате будет представлена в большем количестве номинаций. Кроме того, есть вероятность, что WCG'2003 пройдет в Москве. Так что можно уже начинать тренировки... END

SPECIAL
стр. 018-037

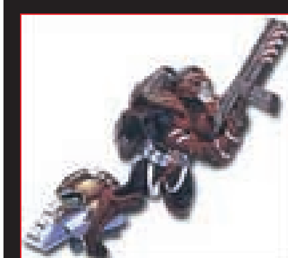
На смерть Dreamcast
Прошел ровно год со дня смерти великолепной консоли... Что сказал покойник?

Игры ни для кого
Они пытались совершить революцию и опередили время... Нужны ли нам такие игры?

Компания "Никита"
Ребята работают без лишнего шума, но на совесть и с полной самоотдачей... Parkan forever?



Вселенная Warzone
Окончание рассказа об уникальной игровой вселенной... Можно ли умереть за поцелуй Зла?



Star Express
Представляем новую рубрику, из которой вы узнаете, что думают об играх известные музыканты, спортсмены, политики... Отправляемся к звездам?

DC

НАСЛЕДИЕ DREAMCAST
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Wren
wren@prisatvki.com

Postmortem. Двенадцать месяцев назад, 31 января 2001 года, компания Sega выступила с сенсационным заявлением. На специальной пресс-конференции она объявила о том, что выходит из «железного» бизнеса и отказывается поддерживать свое последнее консольное детище — Dreamcast. Пускай как может, так дальше и существует. А мы становимся крупнейшим независимым издателем. Занавес.

Дополнительная информация: http://www.dreamcast.com

Жив или мертв Dreamcast? Стоит ли сейчас покупать эту приставку, которая уже год как находится в вольном плавании? Надеюсь, мнение нашего эксперта поможет вам найти ответ на этот вопрос или, по крайней мере, сориентироваться в сложившейся ситуации. Не воспринимайте материал буквально — повторюсь, это лишь одно из мнений. Местами спорное, но в целом весьма интересное. (*Прим. главного редактора*).

МЕРТВ?

Подводить итог жизни приставки стоит именно сейчас, а не сразу после официальной «смерти». За ушедший год было завершено немало великолепных проектов, примерно столько же было отменено. В списке релизов остались буквально единицы.

Я не хочу поднимать вопрос о том, почему **Sega Dreamcast** стала приставкой, едва не уничтожившей своего создателя. Гораздо интереснее понять, какое наследие осталось у **Dreamcast**, а также стоит ли покупать ее сейчас, когда цена в США упала до рекордно низкой, если не сказать смешной, цены в $50. Если вы внимательно следили за игровой индустрией последние 2-3 года, вам наверняка известно, что именно **Sega** была автором множества инноваций, интереснейших идей, опередивших свое время. Но вот парадокс: мегапроекты не окупались, лучшие игры покупала едва сотня тысяч людей, а хуже всего дело обстояло с самими консолями. Можно было сказать, что вместо того чтобы опережать время, стоило идти с ним в ногу и хотя бы использовать в консоли более мощные компоненты... Но мы подойдем к вопросу с другой стороны. Что же это были за идеи и игры, которыми так гордились последние фанаты последней консоли от **Sega**? И давайте не будем повторять те же заученные факты и неискренние комплименты, что и в соответствующих обзорах. Скрывать и защищать уже нечего.



ElDorado Gate

Качественные ролевые игры появились на Dreamcast слишком поздно, что отчасти стало причиной непопулярности консоли у широких масс японской игровой публики...



ХОРОШО, ДА НЕ ТО...

Начну с того, ради чего большинство приобретает игровые приставки, то есть с японских **RPG**. В начале жизни каждой консоли всегда появляется несколько проектов, опровергающих постулат о том, что «плохих **JRPG** не бывает». Увы, **Dreamcast** не была исключением. Хотя недостатки первых ролевых проектов — **Evolution** и **Time Stalkers** — были замаскированы оригинальными идеями, на деле обе игры оказались сильно упрощенными малобюджетными **JRPG**, которые годятся разве что только для ознакомления. Да пусть они были бы просто хуже, чем мы привыкли! Так нет, они были неоправданно оригинальными. И стремление к оригинальности погубило консоль, от которой сразу же отвернулись фанаты жанра. Им проще было ждать нормальных ролевых игр год-два, чем смотреть на продаваемые под видом **RPG Silver** и ужасный **Record of Lodoss War** (**Diablo для Dreamcast**?). **El Dorado Gate**, великолепную по задумке двумерную **RPG**, погубила странная система боя, из-за чего **EG** сразу была отнесена к продуктам «только для самых-самых хардкорных геймеров». Покупали ее, впрочем, из-за рисунков Амано. Десяток малоизвестных **JRPG**, вышедших в Японии, не стали переводить на английский именно из-за их ужасного качества. Ну а если приставку не покупают фанаты **JRPG**, то и серьезные производители подобных игр выбирают, скажем, **PS2**. Замкнутый круг.



Time Stalkers

Разорвать его не смогли даже два действительно крупных проекта — **Grandia 2** и **Skies of Arcadia**. Вполне объективно можно сказать, что



Grandia II

каждая их этих игр по многим параметрам лучше или, как минимум, не хуже **Final Fantasy X**. Однако почему-то японцы покупали их с не слишком большой охотой, даже если учесть общее количество владельцев **Dreamcast** в то время. Почему? Да потому что даже они не оправдали ожиданий фанатов. Если говорить кратко, **Grandia 2** — непревзойденный по качеству продукт, который, однако, не несет в себе ничего нового (читайте, того, чего не будет на приставках конкурентов). **Skies of Arcadia** может похвастаться великолепной концепцией, достоинства которой в данном проекте были использованы лишь на одну десятую (читайте, ждем продолжения, возможно, уже на другой приставке). В результате серия **Grandia** ушла на **PS2**, а **SoA** — на **GCN**.

Очень многие старые фанаты **Sega** ждали **Phantasy Star Online**, мечтая о том, что в конце концов игра



Skies of Arcadia

чудесным образом превратится в **Phantasy Star 5**. Чудо произошло — но именно то, о котором постоянно твердили разработчики, создававшие первую в мире сетевую мультиязыковую приставочную **JRPG**. Результат? Сотни тысяч геймеров, сидящих в сети через **Dreamcast**, несколько новых наград для **Sonic Team**... и армия разочарованных фанатов. Да, даже в оффлайне чувствуется качество и стиль мира «Иллюзорной Звезды», однако это лишь осколки величия, которые лишний раз демонстрируют то, чего мы лишились.

FINALLY FREE

От **Shenmue** каждый ждал чего-то своего, но при этом непременно сногсшибательного. Кто-то, затаив дыхание, разглядывал скриншоты («ах, это же игровая графика, а не ролики!»), кто-то надеялся на то, что под термином «**free**» товарищ Ю Сузуки понимает нечто вроде **JRPG**, но с широкой свободой действий... Но простите, зачем пытаться создавать лучшую по графике игру на самой слабой консоли нового поколения? Немногие знают о том, что изначально **Shenmue** готовилась для **Saturn**, однако позже была перенесена на **Dreamcast**. Уже тогда людям из **AM2** нужно было настоять на том, чтобы не впадать в крайность удешевления консоли в ущерб производительности. Слов нет, программисты сделали игру, равной которой по графике пока нет, — однако как сложно убедить в этом геймеров, перед глазами которых имеются статьи со сравнением технических характеристик приставок. Чудес, увы, не бывает, и мир **Shenmue** одновременно удивительно интерактивен (в основном, в пределах дома главного героя) и значительно упрощен по сравнению с городами любой **JRPG**. Графика и возможность взаимодействовать с элементами уровня затмили, собственно, игровой процесс. Оказывается, именно в этом и заключается суть жанра **free**. Уникальный гибрид **Adventure**, **RPG** и **Fighting** с хорошим сюжетом, конечно же, и сам по себе совсем не плох, но игра явно не оправдала ожиданий большинства геймеров, причем совершенно разных ожиданий. А графика, а интерактивность? Ну... приведу весьма показательную цитату: «А почему в пруд нельзя камни кидать?» Точка.

Вывод на самом деле прост: если бы вместо **PSO** и **Shenmue** (бюджет — 80 млн. долларов, что есть рекорд для игровой индустрии) **Sega** сначала сделала лишние 2-3 **JRPG** уровня **Grandia 2** (а еще лучше — легко узнаваемые **Phantasy Star 5**, **Shining Force 4** и **Panzer Dragoon Saga 2**), то все могло быть иначе. Опережать время нужно тогда, когда есть куда отступать. А сейчас остается только рассчитывать на, скажем, **Microsoft**, которая взялась обеспечить достойную рекламную поддержку **Shenmue 2**. Разумеется, только на **Xbox**.

НЕ ЗАПУГАЕШЬ!

Resident Evil: Code Veronica стала одной из самых успешных игр для **Dreamcast**. Напомню, что игра разрабатывалась при поддержке **Sega** в обмен на эксклюзивность.



Resident Evil Code: Veronica

Добавим к этому новый сюжет (без дураков), трехмерный движок и, соответственно, графику нового поколения. Проблема кроется... в названии. Получив статус официальной четвертой части (а ведь моральное право на это было!), **RE:CV** стал бы наглядным примером того, что такая серия теперь будет выходить только на **Dreamcast**. А так... Люди, обжегшиеся на **Gun Survivor**, очень настороженно отнеслись к этому боковому побегу на дереве **RE**, а анонс **RE4** для **PS2** и **RE0** (позже — **RE1**) для **GCN** лишь подтвердил их опасения.

Запрещенные развлечения тоже не помогли. Проект **Seaman: The Forbidden Pet** обычно описывался обозревателями с пеной у рта. Ах, ведь вам дадут поговорить с взаправдашней рыбой-человеком! Ах, да там используется технология



Seaman: Forbidden Pet

распознавания речи и даже нечто вроде **A.I.** Замечу, что чисто технически именно центральный процессор **Dreamcast** (**Hitachi SH4**) идеально справляется с подобными задачами, а авторы игры просто удачно использовали возможности приставки и добавили к «тамагочиподобной» идее общение со своим подопечным. Сам главный герой слишком сильно отличался от ориентированных на детей ярких и веселых зверюшек. Японцы были в восторге, американцы также уделили внимание данному проекту. Но, к сожалению, успех был одноразовым, ведь **Seaman** — лишь красивая и несерьезная игрушка.



Space Channel 5

Интересный, кстати, получается каламбур: я упрекаю видеоигру в том, что она — лишь игрушка, а не что-то большее. И если бы это было не так, **Seaman** мог бы без проблем стать «**Sega`вским** Покемоном», приносящим огромные доходы. Но здесь необходимо, чтобы общение с героем являлось не основой игрового процесса, а лишь яркой от-



Sonic Adventure

личительной чертой. Несколько лучше в этом плане выглядит продолжение, вышедшее недавно на **PS2**. Подчеркиваю, на **PS2**.

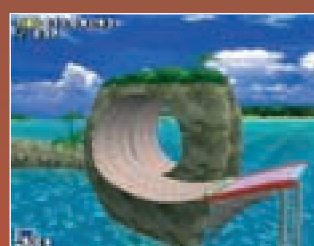
ТАНЦЫ НА ЗАВТРАК

Домашняя дискотека не удалась. Танцевальные игры впервые получили распространение еще на **PS one**, но широкую известность пришла к ним именно на **Dreamcast**. Сама концепция, заключавшаяся в том, что игра – это танец под музыку, уникальна. Если использовать специальные коврики или, скажем, маракасы для **Samba De Amigo**, со стороны процесс и вправду выглядит крайне необычно и привлекательно. Но истина раскрывается, только если использовать джойстик, а заключается она в том, что вам нужно просто нажимать кнопки в соответствии с мелодией. Для тугих на ухо имеются упрощения — разноцветные шарики или голосовые команды, которые подсказывают, что же в данный конкретный момент имеется в виду. Коврики и другие подобные устройства отслеживают ваши движения и интерпретируют их как нажатие кнопок джойстика.

Если задуматься, можно понять, что реально этот жанр обладает теми же достоинствами и недостатками, что и, скажем, игры со световым пистолетом. Ценными могли бы быть действительно нестандартные проекты а-ля **Vib Ribbon**, но никак не яркие («попсовые»!) мультяшные дискотеки с набором популярной музыки. Другой вариант — адаптация какого-нибудь аниме-фильма с обилием песен и музыки. Ни того ни другого мы так и не дождались. Единственный проект, где была сделана реальная попытка отойти от примитивности, — **Space Channel 5.** Однако популярность Улалы была сильно преувеличена журналистами, а игра оказалась слишком короткой и бедной в плане музыки, что помешало ей надолго привлечь внимание геймеров. Вполне возможно, что эти недостатки будут исправлены в продолжении (**PS2**, **DC**).

ЕЖИК ПОВЗРОСЛЕЛ

О серии **Sonic Adventure** авторы обзоров всегда рассказывали достаточно осторожно. Суть их оценок сводилась к выражению «почти идеально». При этом, если в первой части это неуловимое «почти» удавалось привязать к **Adventure Field**, во второй критиковать пришлось только управление, что весьма сомнительно. Однако геймерам, в особенности старым фанатам синего ежа, не нужна была «почти идеальная» игра. Кто-то подозревал, что перевести в **3D** Соника не удалось, и отказывался смотреть на нее из принципа. Кто-то и вправду споткнулся на **Adventure Field**. Но дело в том, что **SA** так и не стал идеальным. Авторы честно попытались



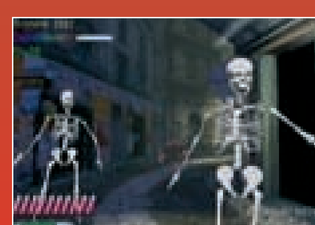
Sonic Adventure

перевести в **3D** все, что было раньше, и добавить в игру что-то новое. Основа игрового процесса старых «соников» осталась — исчезло другое, а именно... поиск секретов и разнообразные бонусы. Именно это притягивало к игре, служило своеобразным гарниром к фирменному игровому процессу. Кое-что из этого было реализовано, но не как бонусы, а лишь как часть прохождения уровней. Слов нет, ссылка на **Nights** очень понравилась фанатам, однако раньше пинболл был значительно интереснее и разнообразнее. А убожество, называемое «откармливанием Chao», не выдерживает на самом деле никакой критики — в обзорах же каждый автор дипломатично восторгался самой возможностью, не оценивая ее реализацию.

Авторов **SA** можно понять — они пытались создать нового Соника, и это им удалось. Но игрокам, то бишь нам, было бы намного интереснее получить не гибрид старого и нового, а две разные игры: перевод классического платформера в **3D** и приключенческую игру с участием любимого героя. А **Super Magnetic Neo** и **Kao The Kangaroo** лишний раз подтвердили, что любителям первого варианта лучше подождать **GameCube**. Один **Rayman 2** не может тащить на своих плечах весь жанр.

ПЕЧАЛЬНЫЙ ИТОГ ПОИСКА ЛЕГКИХ ДЕНЕГ

Боевики, обитающие на аркадных автоматах (включая **fighting**), — именно тот самый жанр, ради которого покупать **Dreamcast** всегда было можно и даже нужно. Идентичность чипсета **Dreamcast** и аркадных автоматов **Naomi** позволила перенести на приставку практически все игрушки с автоматов **Sega**, **Capcom** и других производителей. Дешево и сердито, все довольны. Но давайте обратимся к истории, а точнее вспомним, что было с приставкой **Sega Saturn**. Сначала — резкий рывок за счет аркадных конверсий (**Virtua Fighter 1** и **2**), затем затухание интереса к приставке как геймеров, так и разработчиков, и, наконец, появление игр, которые очень хочется портировать на приставку, но нельзя (**Virtua Fighter 3**). Здесь получилось нечто похожее. Сначала «**even more perfect**» переносы со старых систем (**Virtua Fighter 3tb, Soul Calibur**), затем «arcade perfect» переносы с, собственно, **Naomi** (**Dead or Alive 2**), после этого появляется **Naomi 2** (**Virtua Fighter 4**!) и поток игр иссякает. Надо работать уже специально для приставки, а денег и людей на это нет, особенно если все доходы от аркадного отделения съели расходы на производство железа. Фактически можно провести аналогию между ролью аркадных игр в финансовой политике **Sega** и ролью нефти в эконо-



Death Crimson OX

Самыми продаваемыми проектами на Dreamcast на сегодняшний день являются Resident Evil Code: Veronica, Shenmue, NFL2K1, Sonic Adventure, Grandia II и Seaman: Forbidden Pet.



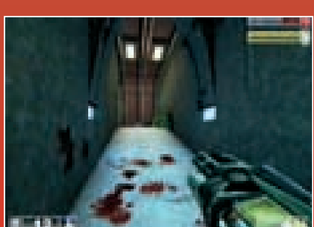
Street Fighter III: W Impact

мике России. Благодаря аркадным играм приставку можно легко запустить, а потом некоторое время получать доходы сразу с двух рынков, инвестируя полученные средства в долгосрочные проекты. Вопрос лишь в том, будут ли эти проекты завершены вовремя.

Что касается конкретных игр, тут можно выделить несколько действительно оригинальных и качественных проектов, вроде **Crazy Taxi**, а также десяток просто хороших игр «для широкой аудитории» и, что самое важное, вещи «для ценителей» двух редких по нынешним временам жанров — самолетных «стрелялок» с видом сверху и двумерных рисованных **fighting**. Будет понятнее, если я скажу, что **Capcom** и **SNK** выбрали **Dreamcast** в качестве поля для своих экспериментов. Решение было явно скоординированным и весьма удачным, оно заставило всех фанатов приобрести приставку, а затем покупать 50-150 тысяч (в Японии) копий каждой(!) подобной игры. Этой стабильной аудитории было вполне достаточно для **Capcom**, но она не смогла ни скомпенсировать потери **SNK**, ни изменить ситуацию на рынке видеоигр. И в результате ей (аудитории) пока вообще некуда податься. В грядущей войне приставок никто не собирается делать ставку на «ценителей», а у **Capcom** и так хватает финансовых проблем и дорогостоящих проектов.

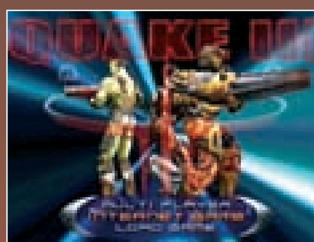
НЕ НАША

Пример **Dreamcast** наглядно продемонстрировал простой факт: если кто-то заявляет, что на его приставку можно с легкостью портировать игры с **PC**, то интерпретировать это стоит как признание собственного бессилия. Да, конверсии с **PC** пополнили библиотеку игр, но все эти **Hidden & Dangerous** и **Rainbow Six** по большому счету никому не пришлись по душе. Они не нужны здесь, они — чужие, в них



Quake III: Arena

неудобно и неинтересно играть. Признаюсь, я был рад, когда услышал о переводе на **Dreamcast** трех лучших представителей жанра **FPS: Quake 3, Unreal Tournament** и **Half-Life**. Но выгода от этого была только косвенная: интерес к проектам (хотя через **SegaNet** все равно все играли в основном в спортивные симуляторы) дал приставке дольше продержаться, вот и все. Да, **Quake 3** и в особенности **UT** выглядят весьма симпатично, субъективно — лучше, чем на **PC**. Но дикая урезанность карт (о чем в обзорах дипломатично сообщалось в форме «несколько сокращены самые сложные уровни» или «подумаешь, убрали пару закутков!») до нескольких комнат с коридорами, да управление, требующее покупки клавиатуры с мышкой, мешают насладиться реальными достоинствами игр. Но если бы помех не было, все равно удобнее и логичнее искать себе противников для таких игр не на серверах для владельцев **Dreamcast**. Напоследок все же немного позитивного:



Quake III: Arena

пока только на **Dreamcast** имеются нормальные сетевые игры, в том числе и с **PC**. Но **Sega** наглядно доказала, что если за этим рынком — будущее, то оно все же еще не наступило.

ВРЕМЯ ПЛАТИТЬ ПО СЧЕТАМ

Если **Saturn** мог похвастаться библиотекой самодостаточных и разнообразных игр, а **3DO** умерла с грузом неоправданных надежд, то **Dreamcast** — это прежде всего кладбище гениальных идей. По нему можно бродить, изредка находя яркий и почти работающий экземпляр, мечтать при виде другого о том, «как оно могло быть, если бы...», или подобрать умершую игру просто для того, чтобы она лежала у вас на полке. Однако если вам просто нужно что-то для хорошего времяпровождения, вы опоздали: все эти многочисленные гонки, порты с **PC** и **PS** one и спортивные симуляторы были актуальны в 1999-2000 годах, но сейчас они вряд ли кого-то заинтересуют. Новая стратегия **Sega** предусматривает их сохранение, раскрутку и активную эксплуатацию на всех приставках нового поколения. А это есть хорошо. На сей позитивно-оптимистичной ноте позвольте откланяться.

ИГРЫ НИ ДЛЯ КОГО

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Так уж сложилось, что начатое группой энтузиастов дело, казавшееся безобидной забавой, выросло в целую индустрию, влияющую на умы и привычки миллионов людей по всему миру и день за днем выкачивающую из их карманов честно заработанные деньги. Тиражи исчисляются миллионами, прибыли — миллиардами, а обороты — десятками миллиардов долларов. Так уж сложилось.

Сейчас бессмысленно предполагать, могло ли быть иначе. Все-таки это история. Нам остается лишь принять ее такой, какая она есть. Но пески времени скрывают в себе много тайн — давно забытых или волнующих людей и по сей день, разгаданных или остающихся загадкой. Есть среди них такие, которые не дают покоя и нам.

Ежедневно в продажу поступают десятки игр. И все они раскупаются — какие-то лучше, какие-то хуже. Так и должно быть. Спрос рождает предложение — неизменный закон рынка. Но есть на этом рынке очень странная категория продуктов. Это игры... ни для кого. Они не оправдали возложенных на них разработчиками надежд, не принесли желаемой прибыли, не попали на вершины хит-парадов. Они не привели в восторг и игроков, потому как остались непонятыми или незамеченными. Нелегкую задачу разобраться в том, почему это происходит, что творится с общественным мнением и к чему все это ведет, мы решили взвалить на себя.

Страшно далеки от народа

Сейчас говорят, что жанр умирает. Говорят, что для квестов наступили тяжелые времена. Нет, дело не в жанре. Дело во вкусах играющей общественности. В основной массе люди всегда слишком консервативны и одновременно подвержены влиянию моды, слишком падки на лозунги типа «жанр умирает».

В 1997 никто так не говорил. И не думал. Как раз тогда жанр был весьма и весьма популярен. Правда, как это часто бывает, наибольшим успехом пользовались весьма попсовые проекты. Пожалуй, именно поэтому произошло то, чего не случалось больше никогда. В марте 1997 года **Broderbund** выпустила **The Last Express**, созданный **Smoking Car Productions**. Игра была революционной. По гениальности концепции и ее воплощения с **The Last Express** могут соперничать очень немногие проекты — от современных до самых древних. Но революции не было. Игра не стала хитом, ее просто не заметили.

Действие **The Last Express** разворачивается в поезде, следующем через Европу, — из прошлого в будущее, из мирного времени в Первую Мировую войну. Сюжет связывает судьбу главного героя, пассажиров поезда и всего человечества, переживающего страшную трагедию. В **The Last Express** практически нет привычных нам игровых условностей. Нет головоломок в обычном их понимании. Есть мир — поезд, — есть его обитатели, и есть один большой взведенный часовой механизм – сюжет, головоломка, которую необходимо решить. Загадкой являются персонажи. Ее решение – в общении с ними. Они не ждут от вас нужных действий, им вообще до вас нет дела. Если вам нужна информация, вы идете в ресторан и подслушиваете разговор. Если вы этого не сделаете, то можете зайти в тупик. Если подслушивающего заметят, его могут убить. Когда вам нужно попасть в купе, вы ждете, пока кто-нибудь пройдет мимо проводника, загородив ему обзор, и проникаете внутрь. Когда от вас потребуют заплатить за контрабандное оружие, вы можете украсть золото. Вы не узнаете об ошибке, пока вам не воткнут нож под ребра. Значит, можно было поступить по-другому. Значит, обман мог быть хитрее. Не стоит думать, что остальные персонажи глупее вас.

В **The Last Express** действуют *объективные* законы. Этот мир — настоящий. Такой, которого не было до сих пор нигде. Такой свободы не давала игроку ни одна **RPG**. Таким живым мир не был ни в одной приключенческой игре. Все дело в том, что в **The Last Express** все действие разворачивается в реальном времени. Даже на время видеороликов стрелки часов не останавливаются. И все же революция не состоялась. Удивительно, что не только игроки, но и критики благополучно обошли проект стороной. **Smoking Car** переборщили с революционностью, из-за чего сами же и пострадали. Нельзя так. Потребитель — создание чувствительное, а потому не терпит экспериментов над собой.

Наивный героизм не в почете

Еще один представитель «сложного» приключенческого жанра — вышедший чуть позже в 1997 **Twinsen's Odyssey** от **Adeline** и **Activision**. Еще одна неудача, еще одна игра, затерявшаяся среди тысяч других. Если **The Last Express** слишком сильно выходила за рамки жанра, чем во многом и объясняется ее провал, то **Twinsen's Odyssey** гораздо более традиционна. И все-таки это был шедевр. В чем причина неудачи?



По драматизму действия The Last Express оставляет далеко позади большинство представителей жанра.

В игре есть все! Неподражаемый главный герой, интереснейший сказочный мир, самые разнообразные головоломки, элементы **RPG** и **action**, наконец, неподражаемый стиль, который чувствуется во всем: в графическом оформлении, в музыке, в голосах персонажей и

ЗА НИМИ СТОЯТ ИМЕНА

Jordan Mechner — человек, создавший Karateka и Prince of Persia, за что он, безусловно, достоин войти в историю. Однако самое выдающееся его достижение — The Last Express.

Отцом сериала о приключениях Twinsen'а является Frederick Raynal, ответственный за первую часть легендарного Alone in the Dark. Над Twinsen's Odyssey работала уже другая команда разработчиков, что ничуть не помешало великолепной игре появиться на свет.

За создание Trespasser взялась Dreamworks Interactive, игровая студия Стивена Спилберга. Это определило и тематику игры, и ее размах. К счастью, история Lucas Arts не повторилась — все-таки игры должны быть смелыми.

О разработчиках Omikron громких слов сказать не удастся, так как это был первый проект Quantic Dream. И все же без известных имен не обошлось. Саундтрек игры записывал David Bowie. Чтобы понять всю значимость этого факта, музыку нужно просто услышать. Редко звуковое сопровождение вызывает такой восторг. Здесь – тот самый редкий случай.



Персонажи LBA не похожи ни на что виденное нами ранее.

дизайне уровней. Вселенная игры поражает воображение своим разнообразием. Она не настоящая, она игрушечная. Покоряя **Twinsun**, **Twinsen** летает на драконе, вступает в школу магии, наводит порядок в колонии пчел, тратит деньги в казино, заводит друзей, наживает уйму врагов, совершает побег из тюрьмы, скрывается от полиции... Сам **Twinsen** — довольно типичный для современных игр герой-неудачник (вроде **Manny Calavera** из **Grim Fandango**). Поэтому все, что он делает, как бы благородно и праведно оно ни было, выглядит слегка нелепо. Впрочем, проблема, которую ему нужно решить, отличается тем же. Злодеи приделали к спутнику **Twinsun'а** ракетный двигатель и задумали разрушить планету с его помощью. Вот и придется вам прыгать по луне, использовать резиновый мячик как смертельное оружие, летать на воздушных шариках и совершать другие не менее героические поступки. Таков уж шарм этой игры.

Предшественница **Twinsen's Odyssey**, **Little Big Adventure**, тоже была не самым успешным проектом. Неприятие публикой продолжения поставило крест на одном из самых интересных приключенческих сериалов.

Мода vs. Революционность

В марте 1998 на небосклон взошла звезда **Warhammer: Dark Omen** — игра, созданная **Mindscape** и изданная **Electronic Arts**. К тому времени мода на **RTS** прошла свой апогей, но еще и не думала сходить на нет. **Dark Omen** пришлась просто некстати. Она не была классической фэнтезийной стратегией, не

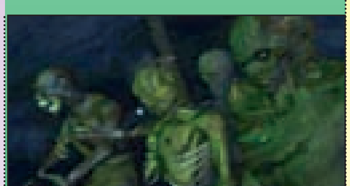


В Dark Omen помимо революционных нововведений в игровом процессе есть еще и прекрасный сюжет.

было в ней и привычной для **real-time** легкости и веселья. **Dark Omen**, при том что шла она действительно в реальном времени, поражала необычностью подхода: игра обладала неторопливостью пошаговой стратегии и требовала от игрока максимально точных и продуманных действий.

От привычных тогда стандартов ее отличает все. Вы управляете не отдельными юнитами, а целыми отрядами, для которых существуют такие понятия, как фланги и тыл, где они наиболее уязвимы. Решающее значение приобрело использование особенностей трехмерного ландшафта, без которого победа невозможна. Противника вы задавливаете не числом, а умением управлять своей армией. Не последнюю роль играют и ролевые элементы: солдаты накапливают опыт, отдельные юниты могут использовать артефакты и кастовать заклинания. Совсем уж необычным стало наличие сюжетной линии, вращающейся вокруг главного героя — вашего генерала.

Предшественницей игры была **Shadow of the Horned Rat**, но большого успеха она не имела, так что повысить продажи это имя не

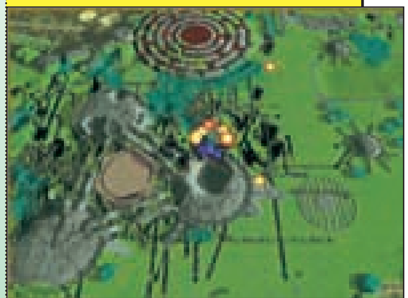


могло. История повторяется, не правда ли? Решающим доводом против **Dark Omen** стала его чудовищная сложность, которая на фоне «легкомысленных» **RTS** отпугнула огромное количество людей.

Исход в иное

Август 1998, Россия. Выход игры накануне кризиса похож на злую шутку, сама игра — на плод воспаленной фантазии людей, уставших смотреть из окна на серую реальность. «**Вангеров**» нельзя любить или не любить. Их можно понимать или не понимать.

Подавляющее большинство игроков понять игру не смогло. И все же за неприемлемой для многих формой таилось очень многое. «**Вангеры**» — это action, RPG, adventure, гонки... Главный герой игры — иррациональная часть иррационального мира. У вас есть машина, есть оружие, есть боссы, жадные до денег и славы. Их любимое хобби — поучать неразумных вангеров. Есть конкуренты, которые, как и вы, ненавидят этих боссов и готовы пойти на все, чтобы найти такой мир, где их нет. Вы путешествуете, сражаетесь, торгуете, выполняете задания, накапливаете деньги. Все это в рамках мира с начисто съехавшей крышей. Результат общения с ним — либо влюбленность, означающая, что человек стал опасен для общества, либо легкая контузия, на получении которой общение с игрой и заканчивается.



Без безумного графического оформления «Вангеры» не были бы «Вангерами».

«**Вангеры**» стали культовой игрой, но, увы, лишь для ограниченного круга поклонников. Необычность легко могла вознести их на Олимп всеобщей любви. И почти вознесла. Однако многие игру попросту не поняли. В чем тут дело? Слишком оригинальная концепция. Слишком много новых идей. Слишком много стильных терминов и уникальных находок. Не все игроки были готовы принять эту творческую лавину. Кого-то она захлестнула и оттолкнула от игры. А жаль.

Попытка невозможного

1998 не только принес множество проблем, но и был удивительно богатым на неоднозначные проекты. В октябре вышел **Trespasser**. Родители проекта, **Dreamworks**, воз-

Имейте в виду, что несмотря на непризнанность, игры, о которых идет речь, до сих пор остаются более чем актуальными. Спешите видеть, если вы с ними еще не знакомы!



Яркий и радостный мир затягивает сразу же. Хочется заглянуть буквально в каждый его уголок.



К сожалению, графически Trespasser не был шедевром даже на момент выхода. И это при высочайших системных требованиях!

намерились создать игру настолько реалистичную, насколько это вообще возможно. Им это удалось. Более точной и до мелочей выверенной физической модели мы до сих пор нигде не видели. Каждый предмет имеет реальный объем, вес, центр тяжести. Стоящую на холме бочку можно опрокинуть, и она покатится вниз, а упав в воду, — будет плавать. Стоящий на возвышении ящик можно сбить камнем. А можно и разбить в щепки – все зависит от размеров камня и от силы броска. В **Trespasser** была создана лучшая на тот момент система **AI** для наших противников — динозавров. Ящера можно напугать выстрелом, можно стравить с другим хищником, можно перехитрить и заманить в ловушку. Модели динозавров ничего особенного собой не представляли, зато чуть ли не впервые мы увидели настоящие трехмерные джунгли, состоящие из сотен деревьев.



Все персонажи The Last Express — отснятые на камеру живые актеры.

Тем не менее, играть в **Trespasser** было невероятно сложно. Отпугивал чудовищный интерфейс, непродуманные, однообразные головоломки, — наконец, общая бессмысленность происходящего. Великолепная физическая модель практически не использовалась. Создавать такое, чтобы заставить игрока таскать ящики из одного место в другое в поисках решения головоломки, было, мягко говоря, неразумно. Неудивительно, что невероятный уровень реализма никто не оценил. Это типичный пример того, как разработчики забывают, что делают в первую очередь игру, в которую нужно играть, а не восторгаться ей издалека. В довершение всего **Trespasser** требовал очень мощного железа, но при этом просто ужасно выглядел на видеокартах от **3Dfx**, бывших тогда в зените славы. Не приходится удивляться тому, что проект не имел успеха, а пресса его буквально освистала. И только один журнал сумел разглядеть революционность этой игры, которую никак нельзя отрицать. Угадаете, какой?



Даже сейчас не так уж часто мы видим более красивые модели героев. И это притом, что игра давно уже находится в преклонном возрасте — ей без малого три года!

Затерянные души

Ровно через год после **Trespasser** вышел **Omikron: The Nomad Soul**. Этот проект во многом опередил **Shenmue**. Концептуально игры почти идентичны. Но в **Omikron** не было львиной доли тех недостатков, за которые ругали творение **Yu Suzuki**. Остальное — дело вкуса...

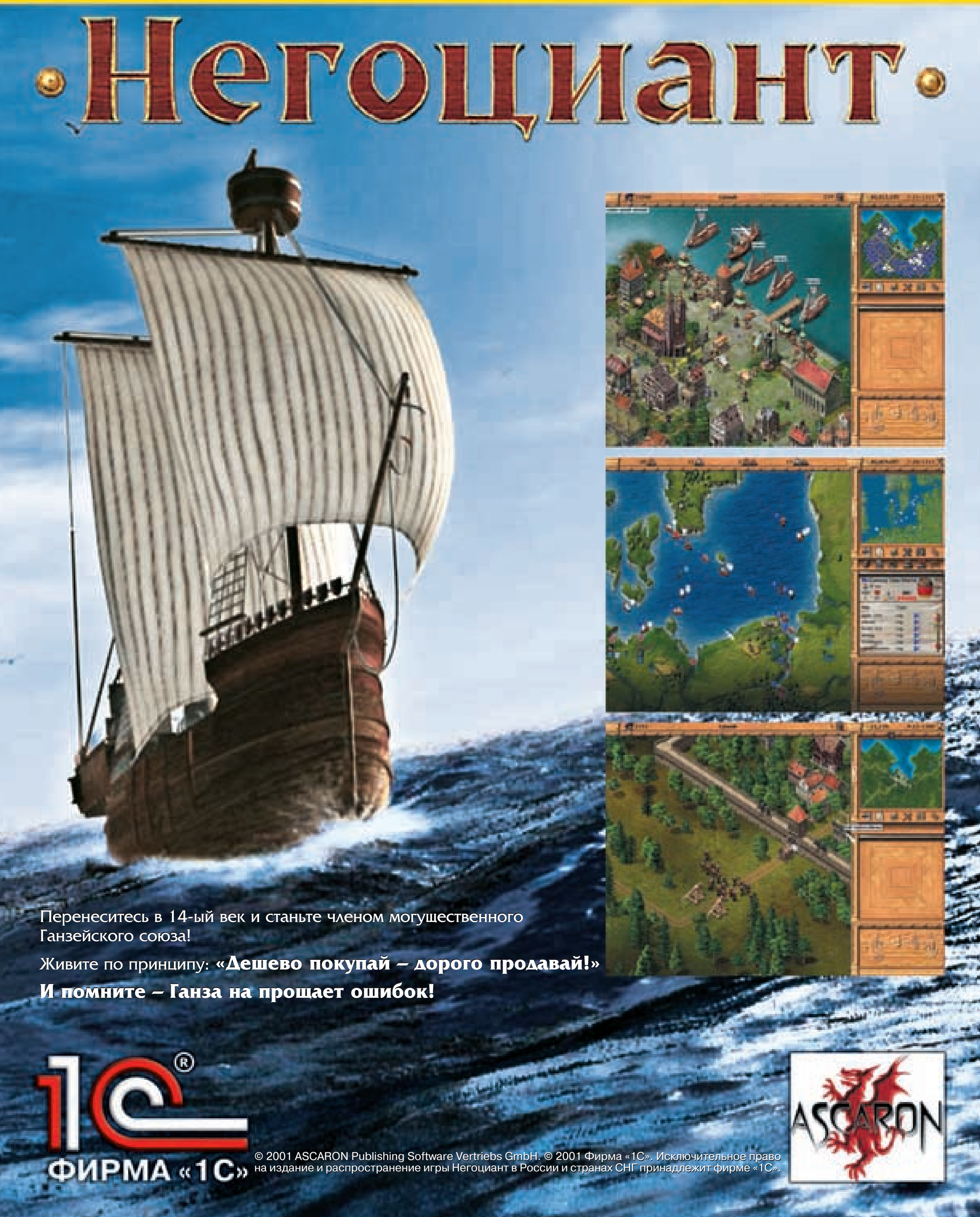
Даже сейчас в подобное трудно поверить. Тогда это было невероятно. В **Omikron** есть все, что нам так знакомо: огромные города с сотнями жилых домов, магазинов, ресторанов, стрип-тиз-баров; на улицах — сотни машин и людей, в головах — тысячи мыслей и неотложных дел, за стенами домов — полицейские расследования, любящая жена, из объятий которой так не хотелось уходить утром, подпольные организации, странные технологии, странная гибель людей. Вы можете все: путешествовать по миру, водить машину, общаться с персонажами, взламывать тайники, ходить за покупками, смотреть телевизор или слушать музыку. Можно даже умереть, переселиться в другое тело и прожить другую жизнь. В **Omikron** есть великолепный **fighting-mode** — интересный и сам по себе, а уж если вспомнить, что игра изначально вышла на **PC**...

Не технологичностью определяется интересность проекта. А вот его успешность зачастую зависит именно от нее. Trespasser — исключение из всех правил. Его вообще ничто не смогло спасти.

И снова неудача. Снова слишком мало игроков смогло оценить проект. Результат — отменены сиквел **Omikron Exodus** и делавшийся на основе оригинальной игры **Quark**. Игры просто затерялись.

С ними рано прощаться

Откуда же они берутся, игры ни для кого? Для любого разработчика и издателя такая судьба проекта — худший кошмар. Как бы гениален ни был создатель игры, как бы ни стремился воплотить свои мечты в реальность, он создает продукт, который должен продаваться. Принимая рискованное решение сотворить нечто, способное перевернуть все наши представления об интерактивных развлечениях, человек рассчитывает, что именно это привлечет покупателей. Хуже всего, когда шедевр появляется, а признание не приходит. Еще хуже, когда причиной этого становится не гениальность игры, а неправильная рекламная политика, неудачное время выхода, внезапно поменявшаяся мода — да мало ли что. Так появляются игры ни для кого. Однако даже если всеобщей любви они не добились, их ценность для истории и индустрии в целом от этого ничуть не меньше. Рано или поздно их время приходит и игроки «на ура» принимают что-то совершенно новое, никогда раньше не виденное, — то, в основе чего лежат идеи, когда-то казавшиеся такими нелепыми и странными. END


Негоциант
Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом могущественного Ганзейского союза!
Живите по принципу: «Дешево покупай – дорого продавай!»
И помните – Ганза на прощает ошибок!
ФИРМА «1С»
ASCARON
© 2001 ASCARON Publishing Software Vertriebs GmbH. © 2001 Фирма «1С». Исключительное право на издание и распространение игры Негоциант в России и странах СНГ принадлежит фирме «1С».

NIKITA: CROUCHING TWIGGER, HIDDEN PARKAN

Олег Коровин
Фото: Михаил Огородников

В последнее время имя компании «Никита» практически не появлялось в прессе, и все о ней вроде как забыли. Сказать, что такое отношение более чем неоправданно, значит, не сказать ничего. Наш визит в «Никиту» показал, что об этой компании можно и нужно говорить. Впрочем, в скором времени они и сами в очередной раз во всеуслышание заявят о себе. И тогда может начаться такое...

Дополнительная информация: **http://www.nikita.ru/**

Все, кто думал, что о «**Никите**» редко пишут в журналах, потому что писать не о чем, глубоко заблуждались. Даже в те периоды, когда компания находится в тени, работа там кипит нешуточная. Кстати, кипит она на протяжении вот уже 10 лет. Так что звания мэтров эта команда достойна, как никакая другая.

Нам удалось побеседовать со всем руководящим составом «**Никиты**». За круглым столом собрались: Никита Скрипкин — директор компании, Олег Костин — директор по разработке, Александр Округ — технический директор, Евгений Ломко — директор по маркетингу и продажам, Виктор Мурогов — руководитель WAP-проектов. Как видите, количество директоров на квадратный метр превышало все мыслимые пределы. Но, несмотря на высокий статус, ребята оказались очень словоохотливыми и гостеприимными. И вот что они поведали...

Дети смутного времени

1991 год. Путч, смена власти, экономические реформы и последовавший за ними тяжелейший кризис. Это первые ассоциации, которые возникают с 1991. Именно в это время на свет появляется чуть ли не первая (по крайней мере, одна из о-о-очень немногих) компания по разработке развлекательных мультимедиа-продуктов. Я себе этого до сих представить не могу. Как можно в такое время начинать заниматься ТАКИМ бизнесом?! Хотя, каким там бизнесом... Рынка интерактивных развлечений не было и в помине. Люди, начинавшие заниматься подобным делом, по идее, должны были создавать его с нуля. Но в «Никите» в то время об этом никто не думал. Люди просто хотели создавать игры. Откуда в те времена мог взяться такой энтузиазм – тайна, покрытая мраком. «Не понимаю, а как же деньги? На что жить?» — удивленно вопрошал я. «Какие деньги! Кормили жены... (смеются)». Никаких денег действительно быть не могло. В Москве было всего-то 4-5 магазинов, которые соглашались продавать компьютерные игрушки.

В 1992 дела пошли чуть лучше. Впечатленные первой игрой «**Никиты**» — «**Перестройкой**» — шведы стали заказывать им детские проекты. Но обеспокоенные судьбой российских детей, которые могут остаться без таких замечательных игрушек, ребята из «**Никиты**» стали делать аналогичные продукты и для нашего рынка.

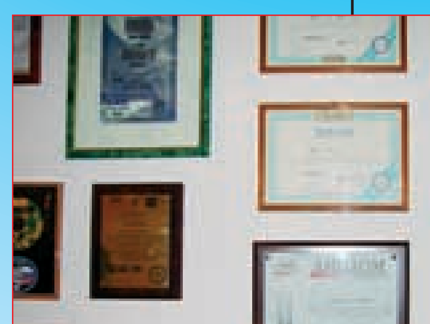
Несмотря на то что формально в то время у нас уже было демократическое сообщество человеческих индивидуумов, пережитки славного советского прошлого еще и не думали отмирать. В том числе это касалось милой традиции упаковывать поступающие на полки магазинов изделия как можно невзрачнее. Не были исключением и игры. Так вот, «**Никите**» первой пришло в голову сделать упаковку яркой и красочной. Эксперимент был проведен на «**Вундеркинде**» — наборе игр для детей, который был запакован в шикарную толстую разноцветную коробку. Разработчики решили, что такая конфетка должна и стоить соответственно. В результате в магазинах «**Вундеркинд**» продавался по $80, а организации (школы, детские сады) могли заказать его за $160! И заказывали за милую душу, даже добавки просили.



Никита Скрипкин — директор компании “Никита”.

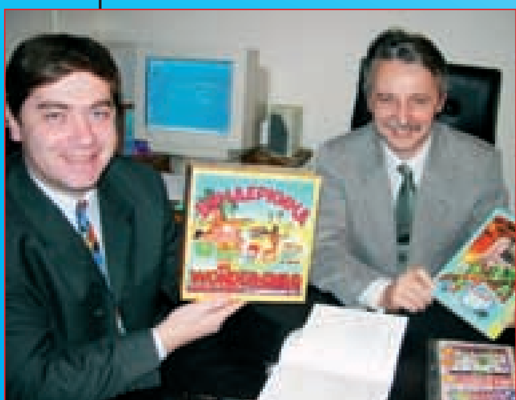


Одной из первых появившихся на CD игр стал суперпроект Twigger, выпущенный по такому случаю в металлической коробке. Продукт был настолько успешным, что он довольно неплохо продается до сих пор.





Интерьер офиса как раз подстать деятельности “Никиты”.



Евгений Ломко (слева) и Александр Округ (справа).



Виктор Мурогов — руководитель WAP-проектов.

1992 стал началом прихода PC в каждый дом. На компьютерных выставках (на которых народ в то время собирался просто толпами) фирмы, продающие PC, просили «**Никиту**» поприсутствовать на стендах, чтобы продемонстрировать свои игрушки. Незадачливый посетитель, привлеченный необычным зрелищем на мониторе, подходил к стенду и спрашивал, что это такое. Ответа «Это игра» в те времена было недостаточно, потому что вслед за ним следовал вопрос: «А что с ней надо делать?». Ребята доходчиво объясняли, и человек радостно соглашался купить такую классную штуку. Далее ему в голову неожиданно приходила мысль, что играть в это нужно на чем-то. Тут из-за кулис появлялся еще один продавец, у которого счастливый покупатель приобретал первый в своей жизни домашний PC.

Хотя в то время пиратство не было серьезной проблемой, по рукам все равно ходили нелегально произведенные дискеты. Защита от взлома, которую применили в «**Никите**», достойна восхищения. В коробке, помимо самой игры и документации, был лист с нарисованными на нем 25 разноцветными гномиками. Когда пользователь запускал программу, перед ним появлялось контурное изображение одного из гномиков, которое было необходимо закрасить так, как показано на листе. Гениально! Некоторые искренне верили, что закрашивание гномиков и есть суть игры...

Начало большого пути

Первым по-настоящему крупным проектом стал **Parkan**, за создание которого взялись в 1994 году. Почему? Почему фирма, прекрасно зарекомендовавшая себя на рынке детских продуктов, взялась за создание супердолгостроя (**Parkan** делали 3,5 года)? Причина снова в том самом энтузиазме. Ребят из «**Никиты**» не волновало, что от них потребуются титанические усилия, не волновал и риск. Деньги на разработку были, и в своих силах разработчики были полностью уверены — за всю свою историю «**Никита**» не выпустила ни одной убыточной игры!

В 1995 началось триумфальное шествие CD-ROM'ов как универсального носителя информации. Игрушки стали переходить на новый формат. Чтобы популяризовать его, Уральский электромеханический завод купил у «**Никиты**» права на выпуск нескольких игр на CD.

Переход на компакт-диски грозил одной серьезной трудностью. Все игры прекрас-

Никита Скрипкин, директор компании “Никита”, назван “Человеком Года” на мультипортале Rambler в категории “Игры”: http://www.rambler.ru/db/faces/face.html?s=260004656



"Бармалей Возвращается"

но помещались на дискеты, но нельзя же оставлять 90% места на CD незаполненным. Тогда в «**Никите**» стали писать для своих проектов саундтреки в читаемом как на компьютере, так и на музыкальной аппаратуре формате, решив таким образом проблему заполняемости дискового пространства.

Одной из первых появившихся на CD игр стал суперпроект **Twigger**, выпущенный по такому случаю в металлической коробке. Продукт был настолько успешным, что он довольно неплохо продается до сих пор. Кстати, **Twigger** стал первой игрой в космосе — космонавты на «Мире» остались им очень довольны.

Переселение в новую Вселенную

1 сентября 1997 года свет увидел **Parkan**. Из 2500 готовых к отправке коробок заказы поступили лишь на 750, чем разработчики были немало удивлены. Покупатели же просто смели игры с прилавков и стали требовать еще. Спрос был настолько велик, что сотрудникам «**Никиты**» пришлось привезти необходимое оборудование прямо к себе в офис и упаковывать игры своими собственными руками, чтобы тут же отправлять их в продажу. В течение 6 месяцев **Parkan** продавался лучше всех остальных игр в России. До кризиса было продано 22000 коробок.

Решение компании выйти на новый малоосвоенный рынок (прямо как в 1991) достойно искреннего уважения. Берясь за создание первой WAP-игры, компания не имела контракта ни с одним из операторов сотовой связи.

Августом 1998 «**Никита**», как и все остальные, была застигнута врасплох. Игровой рынок просто умер. Но у «**Никиты**» были отличные связи с западными компаниями, так что ребята переориентировались на работу с зарубежьем. «**Никите**» очень не хотелось переходить на



Обитатели мира Twigger

jewel'ы. Причин тому много. Во-первых, на них не хотели переходить основные отечественные партнеры компании («**1С**», «**Новый Диск**»). Во-вторых, так как значительная часть продукции была детской, отказываться от box'ов было не так уж необходимо. Все-таки когда родители покупают подарок своему ребенку, значение имеет не только цена, но и яркая красивая упаковка. Ну, и в-третьих, большое значение имел субъективный фактор. Ребята просто не хотели отказываться от боксов. Когда делаешь игру, вкладываешь в нее всю душу,



"Parkan: Железная Стратегия"

то хочется, чтобы покупатель мог прийти домой, ощущая гордость от покупки лицензионного диска. Грань же между jewel'ами и пиратской продукцией была весьма призрачной.

Тем не менее, несмотря на кризис, работа продолжалась. Одним из основных проектов компании был «**Parkan: Железная Стратегия**». Работа над ним началась сразу же после выхода оригинального **Parkan**. Дело в том, что, создавая эту Вселенную, разработчики телом и душой поселились в ней и не хотели от нее отказываться. По сложившейся традиции, на разработку «**Железной Стратегии**» ушло 3,5 года, так что вышла она лишь в начале 2001 года. Не получается у «**Никиты**» делать такие игры без размаха. Впрочем, усилия были полностью оправданы. Игра стала вполне успешной у нас и сейчас готовится к выходу на Западе. Причем, зарубежная версия будет довольно сильно отличаться от нашей. Движок «**Железной Стратегии**» способен очень на многое, и перерабатывать его необходимости не было. А вот многие спецэффекты переделали. Поработали над дизайном миссий, окончательно доведя его до ума. Конечно, добавили новых роботов, сделали более удобной систему управления и наведения, переделали интерфейс кокпита. Поумнел и искусственный интеллект. Переписывать для этого ничего не пришлось — разработчики просто активизировали некоторые заложенные в него изначально возможности. В целом, количество изменений и дополнений исчисляется сотнями. Но подождите завидовать западным игрокам. Неужели вы думаете, что «**Никита**» забудет о нас с вами? Доработанная и обновленная версия «**Железной Стратегии**» выйдет и у нас, причем совсем уже скоро — в феврале.

Новые рынки открыты для смелых

Однако не только PC-продуктами живет «**Никита**». Совсем недавно компания вышла на рынок WAP-игр для мобильных телефонов. Работа в этой области началась в конце 2000 года, когда было всего-то три модели телефонов, поддерживающих WAP. Первая игра была сделана для продажи на Западе. Ну а дальше деятельностью «**Никиты**» заинтересовалась фирма Bee Line GSM. В результате в августе 2001 года в «**Би Лайне**» обнаружили, что WAP-траффик увеличился аж на 30%, и «**Никита**» почувствовала реальную от-

Предлагаю вам уникальную возможность погрузиться в начало девяностых. Выдержка из описания одного из проектов «Никиты»: «В случае успешного преодоления уровня <...> из двери дома появляется SANTACLAUS (Дед Мороз)». Сколько заботы о пользователях, которые в те годы так любили все западное, но ничего о нем не знали. «Игра выполнена в превосходной 256-цветной графике и сопровождается веселой четырехголосной музыкой в течение всей уборки снега». Без комментариев.

Технические требования: «тактовая частота 12МГц и выше (при частоте ниже 12МГц автоматически отключается звуковое сопровождение); специализированные звуковые платы Sound Blaster или COVOX Speech Thing (могут отсутствовать)».

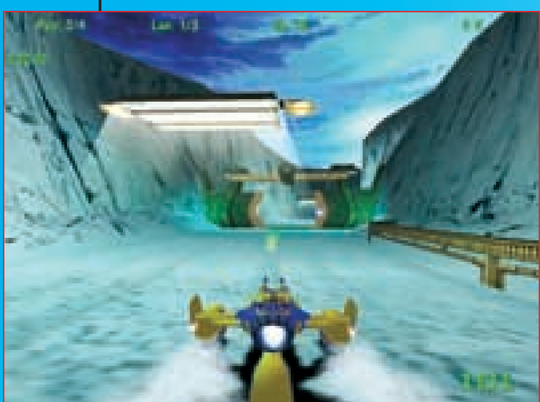
В том же мануале в разделе «О «Никите»» есть список сотрудников компании с указанием занимаемых ими постов. Среди прочих есть там и такие должности: взаимоотношения с налоговой инспекцией, главный критик и (Внимание!) электронный почтальон! Да, раньше все было лучше. Читая подобные документы, лишний раз в этом убеждаешься.

дачу от рынка, в который уже было вложено немало сил и ресурсов.

Решение компании выйти на новый малоосвоенный рынок (прямо как в 1991) достойно искреннего уважения. Берясь за создание первой WAP-игры, компания не имела контракта ни с одним из операторов сотовой связи. Просто ребята были уверены в своих силах — как всегда, не зря. Однако сложностей от этого меньше не становится. Заключаются они в первую очередь в том, что необходимо сделать продукт, который работал бы на всех телефонах, — а ведь у них совершенно разные возможности, и далеко не о всех написано в документации. А даже то, о чем написано, совсем не обязательно будет работать. «За полгода процесс выявления новых, неопознанных возможностей телефонов не прекратился», — смеясь, сказал Виктор Мурогов. Однако «Никите» в очередной раз удалось попасть в струю и занять прочное место на весьма перспективном рынке.

Сюрпризы глобального значения

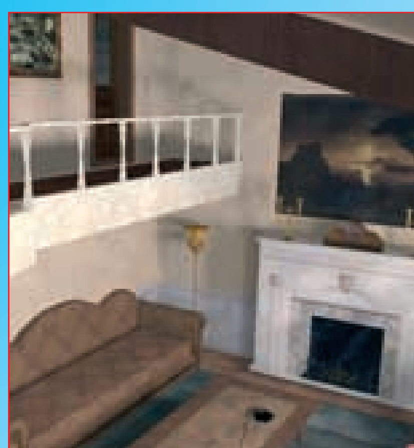
Чего же ждать от «**Никиты**» в ближайшем будущем? Самых необычных игр — это точно. Каких именно? Попробуем разобраться. Сейчас разработчики трудятся над созданием игры по заказу «Всемирного фонда защиты диких животных». Эта организация по своим размерам и мировой роли вполне сопоставима с Greenpeace, но, не отличаясь особой скандальностью, всегда остается в тени. В то же время люди, работающие в ней, хотят, чтобы общественность знала о том, что они делают, хотят, чтобы мы понимали всю серьезность стоящих перед человечеством экологических проблем. А игра призвана не только рассказать нам об этом, но и заинтересовать проблемой настолько, чтобы нам самим захотелось найти ее решение. Это будет экономическая стратегия, самым серьезным образом отличающаяся от всего, что мы видели раньше. Наша задача — спасти исчезающие виды животных в определенном регионе России. Для этого у нас есть масса рычагов воздействия на все, что нас окружает. Скажем, спасти от вырубки леса, где обитает редкий вид, можно сделав там заказник или попросту купив их. Чтобы у хищников был корм, нужно разводить тех животных, которыми они привыкли питаться. Нам также придется общаться с местными жителями, которых эти проблемы так или иначе затрагивают, чиновниками, которые знать ничего не хотят об экологии, и т.д. Возможно, в игре мы увидим одну из самых реалистичных экономических моделей на сегодняшний день. И, конечно, нельзя не уважать разработчиков за то, что они берутся за создание подобного проекта — ведь очевидно, что прибыль от его продаж миллионами исчисляться не будет.



“Сафари Биатлон”

Спрос на Parkan был настолько велик, что сотрудникам «Никиты» пришлось привезти необходимое оборудование прямо к себе в офис и упаковывать игры своими собственными руками, чтобы тут же отправлять их в продажу.

Кипит работа и над «**Parkan: Железная Стратегия 2**», которая должна выйти уже в середине 2002. Принципиальных изменений в игре не будет, движок тоже останется прежним. Это будет просто добротный продукт, рассчитанный как на фанатов сериала, так и на тех, кто с его миром еще не знаком. А кроме того, это будет своеобразным подготовительным этапом перед **Parkan 2.** Да, он существует. В свое время был даже официальный анонс. Однако сейчас работа над ним приостановлена. Пока разработчики пытаются определить, по какому из двух путей разработки пойти — создавать огромный онлайновый проект или делать игру в духе родоначальника сериала. В любом случае, по словам Евгения Ломко, игра будет не такой, какой ее ожидали увидеть. Снова готовится революция?



“Полный Улет”

Грядут суперанонсы

Будьте уверены, что в ближайшем будущем мы снова вернемся к разговору об этой компании. Мне было сказано, что очень скоро у нас снова появится повод встретиться, чтобы обсудить некий суперсекретный суперпроект. А Олег Костин в ходе интервью обмолвился о том, что сейчас создается сюжетная основа для какой-то игры во вселенной Parkan, при том что это точно не **Parkan 2.** Что-то нас ждет в будущем. Будьте уверены: как только появятся новости, вы узнаете о них первыми.

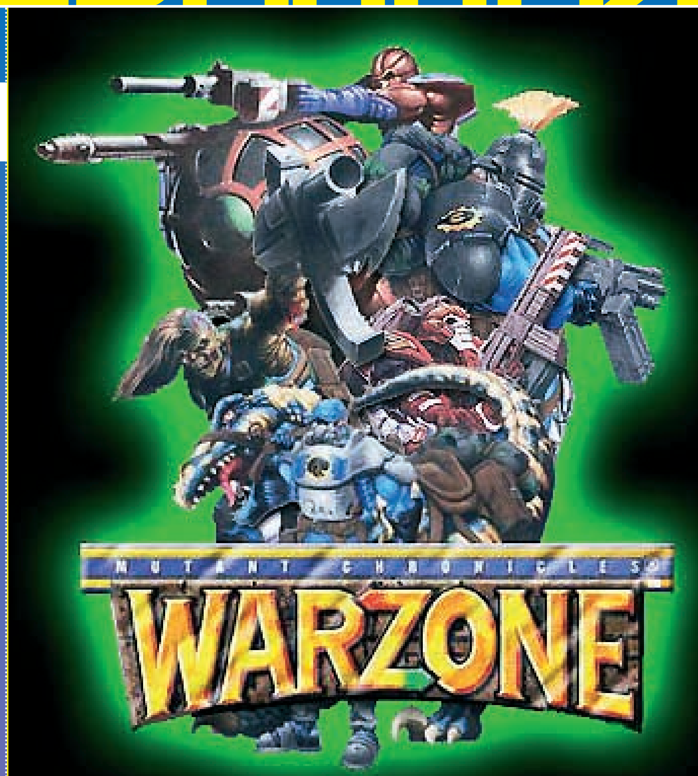
WARZONE

КРАСИВАЯ И НЕИЗВЕДАННАЯ

Сергей Дрегалин
dreg@gameland.ru

Окончание, начало см. в 01(106) номере «СИ»

Дополнительная информация:
http://www.geocities.com/mutantchronicles/Earth.html

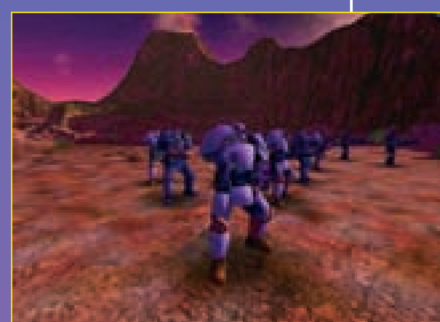


ТЕМНАЯ СИММЕТРИЯ

Связь между открытием на Плутоне и отказами электронного оборудования была установлена много лет спустя. Из-за повсеместных ошибок AI и молчания компьютеров цивилизация оказалась парализованной. Процесс не был мгновенным: он распространялся, словно волны, исходящие из неизвестного источника. Сначала Корпорации обвиняли в происходящем друг друга, однако когда ошибки и сбои стали происходить все чаще и чаще, Корпорации признали, что причина этого куда серьезней, чем какой-нибудь компьютерный вирус. Из-за неправильной работы управляющих систем сотни тысяч людей голодали, гибли в транспортных и промышленных катастрофах. Финансовая система рухнула, все записи из архивов безвозвратно погибли. С большим трудом Корпорациям удавалось подавлять разгорающиеся восстания и удерживать мир от анархии. Предательство компьютеров было названо «Падение».

Вслед за военными за восстановление разрушенной цивилизации принялись ученые. Было установлено, что простейшее электрооборудование оставалось надежным, тогда как сложные электронные схемы — нет. Можно было направить электрический ток в нужном направлении, но на простые вопросы – «да или нет?» — электронные машины отвечали хаотично. Этот новый феномен был назван «Темная Симметрия», как нечто нелогичное, наука об энтропии. Таким образом, человечество было отброшено на три столетия назад. Но в области космических перелетов был сделан неожиданный прорыв. С усилением Темной Симметрии в Солнечной системе стали формироваться энергетические поля, чьи электромагнитные волны перемешивались и очень сложным образом резонировали. Это приводило к образованию своеобразных «дыр» в пространственно-временном континууме, и опытным путем человечество научилось их использовать. 24 марта 2202 года ученые Imperial испытывали новую гироскопическую систему для орбитальной стыковки, когда экспериментальный корабль, проходивший мимо одной из «дыр», пропал с орбиты Ганимеда. Спустя несколько часов радиостанции Bauhaus и Mishima на Венере доложили о сигнале SOS, полученном с орбиты от неизве-





Cybertronic

До того как Cybertronic стала мегакорпорацией, рынок контролировался четырьмя гигантами: Bahaus, Capitol, Imperial и Mishima. Все началось в обычный торговый день, когда курсы акций внезапно начали стремительно падать. На рынке началась страшная паника, и к концу дня многие бизнесмены были разорены. После этого кризиса Корпорации по крайней мере год приводили в порядок свои финансы. Покупателями же акций были маленькие «независимые» компании, являющиеся частями одной доселе малоизвестной Корпорации Cybertronic.

Cybertronic состоит из трех подразделений. Первое подразделение Исследований и Производства контролирует все технологии и новые разработки. Подразделение Экономики и Менеджмента контролирует все денежные потоки внутри Корпорации и занимаются внешними связями. Последнее подразделение Безопасности создано для разрешения конфликтов вне и внутри Корпорации.

Хотя основным направлением деятельности Корпорации является создание киберимплантатов и интеллектуальных машин, Cybertronic не имеет никакой связи с Темным Легионом. Наоборот, важной частью их политики является устранение любого влияния Темной Сущности на своих работников. Но руководство Братства запрещает другим Корпорациям покупать разработки Cybertronic. Imperial и Bahaus стараются прислушиваться к мнению церкви, тогда как Capitol и Mishima не обращают на запреты никакого внимания.



стного корабля. За это время корабль каким-то образом преодолел путь, на который обычно требовались месяцы... Imperial не удалось удержать монополию на новую технологию, т.к. Bauhaus сообщили о «гибели корабля в плотных слоях атмосферы», что подтвердили Mishima и Capitol. Спустя 20 лет все Корпорации имели новые корабли, способные перемещаться через «разрывы» в пространстве-времени.

С появлением возможности быстрого перемещения между планетами, руководства Корпораций охватила паранойя возможного вторжения со стороны соседей. В спешном порядке проходила мобилизация армий, строились мощные военные корабли, пропаганда провозглашала всех жителей других Корпораций врагами. Вскоре начались первые столкновения на Венере, ознаменовавшие начало первых войн Корпораций.



КАРДИНАЛ

Ко времени рождения Натаниеля Дюранда войны Корпораций длились уже 20 лет. Его детство прошло на нейтральной территории, в городе Луна на одноименном спутнике Земли. Родители Натаниеля неизвестны, он воспитывался в церковном приюте. Между тем, война в Солнечной системе разгоралась, и даже огромные ресурсы Корпораций были исчерпаны. Все обитаемые миры лежали в руинах, но больше всего досталось Венере, на огромные запасы ресурсов которой претендовали все Корпорации. Даже после сорока лет конфликта финала этой войне не было видно. Несмотря на некоторое затишье, Корпорации спешно пополняли свои военные силы, готовясь к финальной битве. В это нелегкое время люди были потрясены речами юного Натаниеля Дюранда. Он говорил о злой силе, что направляет разум человечества в нужную ей сторону. Он говорил о Темной Сущности (Dark Soul), источнике всего зла, и о Темной Симметрии, его инструменте разрушения. Он говорил, что Темная Симметрия повреждает человеческие души так же, как повредила их технологии. Он обвинял руководства Корпораций в невежестве и слепоте. Обладая странной притягательностью и паранормальными способностями, Дюранд быстро приобрел сторонников и последователей в политических и религиозных кругах. Обращаясь к политикам, ученым, религиозным лидерам и обычным людям всех Корпораций, Дюранд призывал сложить оружие и присоединиться к нему в борьбе против зла, которое угрожает всем.



Долгое время лидеры Корпораций игнорировали Дюранда. Но проходили месяцы, и





все больше и больше людей прислушивалось к его посланию мира. Наконец, Корпорации решили убрать Дюранда, пока тот не нанес урона их военным кампаниям. Все попытки обличить Дюранда как мошенника провалились, и Корпорации послали наемных убийц для его устранения. В ответ Дюранд сам отыскал всех киллеров и убедил их присоединиться к нему. Число последователей Дюранда росло. Он дал Корпорациям шесть месяцев на окончание войны и в случае отказа пообещал закончить ее за них. Спустя полгода Дюранд открыл для всех самые секретные военные планы Корпораций. В 2274 году потрясенные лидеры подписали мирный договор, положив конец длительной войне.

БРАТСТВО

После окончания войны Луна стала духовным центром Солнечной системы. Была основана новая церковь, базирующаяся на учении Натаниеля Дюранда и названная Братством (см. врезку). Дюранд принял титул кардинала, и в честь этого был введен новый календарь с года его инаугурации. Так год 2275 стал нулевой точкой отсчета по новому календарю. Посланцы новой веры были отправлены во все уголки Солнечной системы, чтобы помочь человечеству в борьбе со злом, усиление которого кардинал чувствовал с каждым днем.

Между тем астрономы открыли десятую планету Солнечной системы, названную Неро. Планета имела довольно большую массу и очень нестабильную орбиту. Imperial первой из Корпораций отправила разведывательную миссию на Неро. Ее Конкистадоры высадились на вулканическую поверхность и немедленно нарушили полученный приказ не беспокоить ничего, что имеет искусственное происхождение. Они нашли не просто металлическую плиту, а огромную Темную Цитадель, в сравнении с которой главная церковь Луны выглядела игрушкой. Конкистадоры вошли в цитадель и не заметили, что их шаги нарушили тончайшую полосу белых песчинок перед входом. Первая Отталкивающая Печать была сломана, и легионы Темной Сущности были выпущены в наш мир. Из темноты за входом вышло нечто, похожее на женщину. Она была прекрасна и одновременно внушала ужас, ее руки были раскрыты в приветствии, а рот был испачкан кровью. Прошло уже более ста лет, с тех пор как она поцеловала Конкистадора на Плутоне, но кровь по-прежнему была густой и влажной. В темноте за ее спиной передвигались кошмарные создания. Огромные щупальца стали разрывать скафандры и плоть Имперских Конкистадоров. Стараясь не поддаваться подступающему безумию, они открыли огонь... Двенадцать полностью вооруженных Конкистадоров вошли в Темную Цитадель, и лишь двое из них сумели вернуться к челноку. К моменту взлета они полностью потеряли рассудок. Женщина не произнесла ни слова, но, несмо-

БРАТСТВО

Ныне возглавляемое Кардиналом Дюрандом XVII, Братство несет миссию по защите человечества от Темного Легиона. Основной задачей Братства является не уничтожение армий монстров (на это есть вооруженные силы Корпораций), а поиск тайных еретиков в руководстве Корпораций и миссионерство, предотвращающее распространение влияния Темного Легиона на человечество.

Братство подразделяется на четыре Управления:

I. Мистики
Все члены этого Управления обладают паранормальными способностями и применяют их для помощи людям.

II. Инквизиция
Второе Управление было основано для поиска и устранения всех проявлений Темной Симметрии. Деятельность этого Управления можно сравнить с деятельностью Испанской Инквизиции в Средние Века, с поправкой на новые технологии и устройства.

III. Миссия
Члены этого Управления составляют основу Братства. Их задача – нести слово Кардинала невежественным и искать артефакты Тьмы с целью их уничтожения.

IV. Администрация
Братство не может финансировать себя без пожертвований, для чего и было создано четвертое Управление. Оно занимается поиском спонсоров.

Также в Братство входит элитная военная организация Курия, занимающаяся охраной Кардинала и других церковных лидеров.



тря на это, они знали ее имя — Илиан, Темный Апостол и первая прислужница Темной Сущности.

По всем обитаемым мирам пронесся леденящий ветер ужаса. Люди кричали и в панике падали на колени, закрывая уши от жуткого звука, разрывающего их разум. Только Кардинал и его ближайшие соратники смогли устоять на ногах. «Сейчас, Братья», — сказал он, — «вы почувствовали прикосновение Зла. Теперь вы понимаете, почему нам не будет отдыха и почему мы не должны проиграть». Человеческая раса вновь была ввергнута в пучину войны, в которой людям была необходима вся храбрость и вера. Их противником стал…

ТЕМНЫЙ ЛЕГИОН

Силы Темного Легиона высадились одновременно во всех обитаемых мирах, сметая на своем пути любое сопротивление. Лишь на Луне отрядам Братства удалось отбить все атаки. Кардинал Дюранд лично возглавил объединенные силы человечества. Вместе с элитными подразделениями Корпораций (Хамамото от Mishima, рейнджерами Bauhaus, морскими львами Capitol и кровавыми беретами Imperial) Кардинал высадился на Венере, где силы тьмы возглавлял лично Апостол Алгерот. В трехдневной битве Кардинал Дюранд победил Темного Апостола, но и сам от полученных ран скончался, успев передать титул кардинала маршалу Тоту. Венерианский Крестовый Поход стал поворотной точкой в борьбе с Темным Легионом. Смерть Дюранда наполнила сердца людей праведным гневом, который помог бороться с влиянием Темной Сущности. Спустя сорок лет силы Темного Легиона были выдворены с Венеры…

Постепенно Темный Легион был разбит, и в памяти людей стали стираться ужасы войны. Последующая тысяча лет (известная как Тысячелетие Апатии) была отмечена увеличением влияния Братства и ростом коррупции среди его членов, строительством новых церквей и появлением Темных Цитаделей (пока пустых) на поверхности Марса и его спутников, внутренними раздорами внутри старых Корпораций и основанием новых (см. врезку). Отношения между Корпорациями обострялись, и к 1200 году по новому летоисчислению вновь начались полномасштабные войны. Все, что смог сделать кардинал Доминик, это укрепить военную мощь Братства. Вновь чувствовалось влияние Темной Сущности, вновь разум людей затмевала вражда, вновь возвращался Темный Легион...



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дизайн вселенной основан на стилистике Первой Мировой войны. Шлемы-тарелки Imperial, кайзеровские шишаки Bauhaus, панамы Capitol, дыхательные аппараты в стиле «газ-маск» времен первых ипритовых атак. Танк «Гризли», ромбовидный, как MK-IV. Грузовые цеппелины. Позументы, вышитые воротнички-стоечки, монокли и прусская выправка у высшего генералитета Bauhaus. К тому же шведские разработчики провели вполне очевидные исторические аналогии. Capitol — это Америка времен Франклина Рузвельта, но с некоторой поправкой на современность. Bauhaus — Европейский Союз под доминантой Германии, что оформлено в виде подобия Австро-Венгерской Империи. Imperial — растерявшая былое могущество владычица морей Британия с немногими оставшимися у нее сателлитами. Mishima — императорская Япония времен тихоокеанской экспансии. Братство — фантастическое отражение Ватикана с его огромным влиянием на западный мир. Cybertronics — дань современному киберпанку, с его имплантатами и матрицами, вживленными в мозг. Темный Легион – классические «чужие и темные силы», своеобразная дань моде в wargames и RPG.

Обзор вселенной в рамках данной статьи закончен, но тему настольных игр мы отнюдь не закрываем. Если она вам интересна, то пишите, о чем еще хотелось бы услышать. Ну а пока раскручивается механизм обратной связи, рекомендую зайти на www.rolemancer.ru, где вы сможете найти много интересных статей.

P.S. Долгое время меня мучил вопрос, откуда же берутся орки, — ведь никто никогда не видел орков женского пола. Оказалось, что размножаются они спорами, как грибы. (Warhammer 40000)

ЗВЕЗДЫ ОБ ИГРАХ

Милые читатели! А знаете ли вы, что многие знаменитости нашей страны в свободное время также играют в компьютерные игры? В качестве немного запоздалого новогоднего подарка, приглашаю вас совершить вместе с нами полет к «звездным мирам». Отныне эта «звездная» рубрика станет неотъемлемой частью «Страны игр». Из номера в номер ваш покорный слуга будет встречаться с популярными деятелями шоу-бизнеса, телевидения, спорта, кино, чтобы поговорить с ними об их увлечениях, узнать их отношение к компьютерным играм. Сейчас же перед вами так называемый «сигнальный» выпуск проекта. Итак, пристегнуть ремни!..

Анита Цой: “Я только и делаю, что играю в игры!”

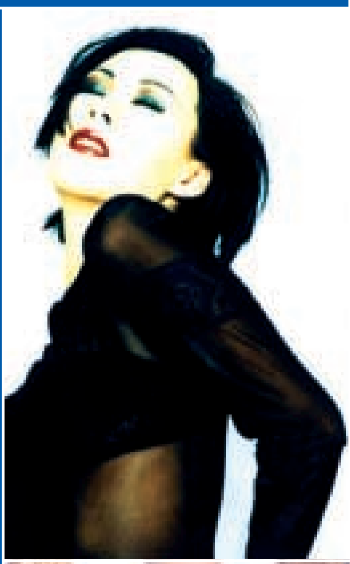
Анита Цой — известная певица, кандидат в мастера по конному спорту, заботливая мама и жена, на деле оказалась еще и неплохим геймером!

? Анита, расскажите нам о своей первой встрече с электронным чудом техники под названием компьютер.

Первая встреча с компьютером у меня была в 18 лет. Я приехала к подруге в Польшу и впервые увидела игровую приставку, которая присоединялась к телевизору. Игра же представляла собой полет на воздушном шаре. В общем, приходилось летать над городами и реками, увиливая от кружащих вокруг самолетов, которые то и дело пытались тебя сбить. Я настолько увлеклась, что все семь дней, проведенные в прекрасном городе Варшава, прошли перед телевизором.

? Играли ли Вы когда-нибудь в компьютерные игры, и каково Ваше отношение к ним?

Я только и делаю, что играю в компьютерные игры! Видимо в детстве я недосмотрела мультфильмов. Поэтому до сих пор люблю сюжетно-ролевые игры по мотивам известных диснеевских мультиков. Например, такие как «Король Лев», «Русалочка» и «Геркулес». Из серии «взрослых» игр я предпочитаю игру «Аэропорт Корпорация», в которой банки дают тебе кредиты, на которые надо построить терминалы и взлетные полосы, а также суметь заработать прибыль. А еще я очень люблю игру в шары под названием «Lines». С первого взгляда она наивная, но зато очень хорошо развивает логику и анализ. Ее в чем-то можно сравнить с шахматами. Вообще, я консерватор в играх. Из боевых люблю Tekken 3. А еще мы с сыном любим играть в Pokemon на Game Boy – таким образом мы развиваем свой разговорный английский язык.





? А Вы не против, что Ваш сын Чан Сок много играет в компьютерные игры?

На самом деле он играет чересчур много. Поэтому мне приходится его ограничивать с понедельника по пятницу: мы договорились, что в эти дни он не берет в руки Game Boy. А на выходных у нас «компьтерные дни». Семейные бои, так сказать: автогонки, Tekken 3. В «Геркулесе» он меня обошел – дошел до четвертого уровня, а я всего лишь до второго.

? Каково было Ваше первое погружение в Интернет?

Оно было ужасным. Я искала болталку, разговорный чат. Потому что мне про нее рассказали много интересного: незнакомые люди знакомятся, а потом ходят друг к другу в гости. Ужасным оно было потому, что я не могла сначала понять, кто в чате, у всех были странные клички «ники», кругом рисовали какие-то рожицы, сердечки, и было тяжело уловить суть



разговора, так как присутствовал совершенно новый непонятный слэнг. Я там встретилась с одним молодым человеком, который предложил мне зайти в приватную комнату. Ничего не подозревая, я согласилась. В общем, мы зашли и разговаривали на сумасшедшие интимные темы. Результат был умопомрачительным: ощущения были круче, чем от естественных интимных встреч! Теперь я тусуюсь в казанском чате.

? А какой у Вас «ник»?

Орлизэн. Обычно я голубого цвета и очень веселая, не такая, как все.

? Есть ли у Вас своя страничка в Интернете?

Нет. Собираюсь сделать. Почему не сделала до сих пор? Потому что хотела посмотреть на странички других артистов, насколько это эффективно в плане извлечения информации об артисте, и какие возможности эта страничка дает для общения с поклонниками. И сейчас мы готовим свой сайт, на котором мы сможем не только пообщаться, рассказать о себе все то, что хотелось бы, но и решили устроить Интернет-магазин.

? А чем будете торговать?

Музыкальной продукцией, плакатами, календарями с изображением артиста и даже выборочным материалом, который захотят иметь поклонники, – отдельными песнями. А также аксессуарами, театральными костюмами, использованными в шоу Аниты Цой, открытками и билетами на концерты.

Мы готовим новый проект. Это новый альбом, в который войдут не только мои песни, но и песни других известных авторов. Он в корне будет отличаться по музыкальному стилю и имиджу от предыдущей Аниты Цой. Сроки его выхода пока неизвестны, так как каждая песня тщательно прорабатывается, а это занимает большое количество времени. Одна из песен в новом альбоме – песня «Поздно» (музыка Матецкого и Гудкина, слова Шаганова), на которую только что вышел клип. Так что первые ласточки уже полетели!

? Анита, используете ли Вы компьютерную графику при создании клипов?

Да, конечно. Первый опыт был в клипе на песню «Далеко». Мы впервые опробовали компьютерную камеру «Motion Control». Мы вообще первые из всех артистов ее опробовали. Второе, более подробное знакомство с компьютерной графикой было в клипе на песню «Влюбленка». Но все же я больше отдаю предпочтение работе с живой, естественной натурой, которая несет в себе энергию артиста и атмосферу песни, а возможности компьютера я использую только для волшебных превращений в кадре.

? Не страшно ли Вам, что когда-нибудь люди полностью погрузятся в виртуальную реальность?

Страшно. Потому как виртуальная реальность не может передать тепло, доб-



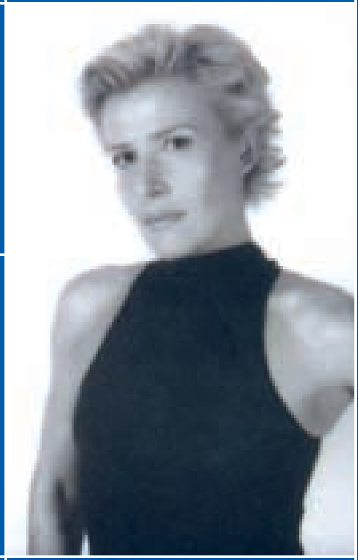
роту и гармонию внутреннего мира, а только побуждает к стрессам и агрессиям. Многие считают, что компьютерная игра снимает усталость и отвлекает от повседневных забот. Я считаю, что это глубокое заблуждение. Лучше оттянуться в спортивном зале. Хотя не могу не отметить, что благодаря компьютерам мы имеем возможность быстро добывать и доставлять информацию по нужному адресу, проводить тот или иной анализ.

? Что бы Вы хотели пожелать нашим читателям в Новом Году?

Хочу пожелать им счастья, здоровья, любви, а также следить за последними новинками в компьютерном мире, самосовершенствоваться и покорять неизвестные доселе миры.

У меня есть хороший друг, который приобщил меня и еще больше заинтересовал компьютерными новинками и компьютерными играми, – Олег Кафаров. Я очень счастлива, что именно он берет у меня первое в моей жизни «компьютерное» интервью и помогает мне не затеряться в компьютерных сетях! END

Ирина Кутьина – Classная дама



Анита посоветовала нам в свободное от игр время заниматься спортом. А ведь в этом что-то есть! Тем более что в некоторых фитнес-клубах Москвы уже стали появляться «виртуальные» тренажеры, регулирующие нагрузку, а также силу ветра, дующего в лицо при езде по трехмерным ландшафтам на велотренажере. А четыре колонки, окружающие игрока-культуриста, создают объемный звук. Следующее интервью с Ириной Кутьиной, фитнес-директором спортивных клубов World Class.

? Ирина, расскажите нам о Вашей первой встрече с компьютером.

Первая встреча с компьютером у меня состоялась около восьми лет назад, когда я училась в аспирантуре Всесоюзного Научно-исследовательского Института физиотерапии и восстановительной медицины. Это было связано с необходимостью сбора базы данных и получения статистической информации для моей кандидатской диссертации.

? Как часто и с какой целью Вы используете «всемирную паутину»?

В настоящее время я пользуюсь Интернетом регулярно, практически каждый день. Без этого сегодня не может обойтись ни один успешный бизнес-проект, так как многие стороны деловых отношений, и фитнес здесь не является исключением, перенесены в Интернет. Каждое утро я начинаю с просмотра своей почты, где я, помимо рабочей корреспонденции, получаю новости по интересующей меня тематике. Из российских сайтов это новости от Бизнес Консалтинг Груп, Развитие Бизнеса.Ру, Human Resource Management, Маркетинг Микс. Из зарубежных новостей – фитнес-менеджмент, советы от профессионалов фитнеса, новинки в мире фитнеса, а также бизнеса и экономики. Моя папка «Избранное» достаточно обширна. В конце дня я могу заглянуть в новости культурной жизни и, если чем-то заинтересуюсь, то закажу билеты в Партере.ру. Я достаточно часто посещаю различные страны по служебным вопросам или просто отдыхая, поэтому перед поездкой стараюсь узнать максимум полезной информации о стране из Интернета. Говоря проще, это моя «палочка-выручалочка «.

? Есть ли у Вас своя страничка в Интернете?

Конечно, у нашей компании есть свой сайт в Интернете, за постоянное обновление и пополнение которого отвечают определенные сотрудники. Я уже говорила о том, что сегодня Интернет предоставляет самые широкие возможности для бизнеса. Первая и самая простая – передача информации о своей продукции и приглашение к сотрудничест-

ву. Если клиент ничего не знает о продукте, вряд ли он придет его покупать. В нашем бизнесе достаточно сложно рекламировать продукт, так как мы предлагаем услуги. Соответственно, наше предложение должно базироваться прежде всего на преимуществах фитнеса, его долгосрочном эффекте, то есть здоровье. Поэтому одной из самых первоочередных задач является постоянное фитнес-образование как можно более широкого круга людей. В этом отношении Интернет не просто дополняет печатную и телевизионную рекламу, но и обеспечивает двустороннее общение с заинтересованной аудиторией. Использовать Интернет-страницу только как витрину глупо. Чтобы сайт работал, его представительскую функцию необходимо дополнить различными приложениями для совместной работы с клиентами. В качестве обратной связи мы активно используем форум, где мы отвечаем на все интересующие людей вопросы. Это позволяет нам взаимодействовать с нашими настоящими и потенциальными членами клуба более эффективно.

? В World Class я часто тренируюсь на «виртуальном» велотренажере. Не могли бы Вы более подробно рассказать о его преимуществах?

«Виртуальных» тренажеров не существует, по крайней мере, в клубах World Class. Вы, наверное, имеете в виду велотренажер с компьютерной программой, демонстрирующей ваше «виртуальное» путешествие. Действительно, это кардиотренажер компании Life Fitness. Но эту программу можно рассматривать лишь как одну из форм мотивации к тренировке. У компаний-производителей, так же как и у нас, профессионалов фитнеса, одна задача – сделать фитнес интересным и доступным для всех. Вот почему и существует такое разнообразие фитнес-программ.

? Что бы Вы хотели пожелать нашим читателям в Новом Году?

Я хочу пожелать всем читателям журнала в Новом Году как можно бережнее относиться к одной из самых ценных вещей в нашей жизни – здоровью. Желаю жить, получая удовольствие от каждого дня, каждой минуты сегодняшней, реальной жизни, и постараться с улыбкой смотреть на окружающий нас мир.

Восходящая звезда: финансовая или эстрадная?

С Родионом Газмановым я встретился в клубе «Бармалей» — проекте Олега Газманова. Постоянно разрывающийся между учебой, работой и музыкой, Родион сумел-таки найти время и для «Страны игр».





? Каково было твое первое знакомство с электронным чудом техники под названием компьютер?

Когда мне было лет семь, папа принес первый в моей жизни компьютер. Я его посмотрел: там загружалась игра с магнитофона, и после десяти минут несуразных писков, с пятой попытки, что-то отображалось. Учился программировать на «Basic». Вторым компьютером был «Apple». После этого я стал ярым приверженцем «яблочного» компьютерного семейства. После «маков» работать на PC я просто не могу.

? Играешь ли ты в компьютерные игры, и каково твое отношение к ним?

Играю сейчас, конечно, поменьше, чем раньше. Первые, очень простые игры приходилось грузить с магнитной ленты. Потом начал осваивать более серьезные. Вообще, я люблю стрелялки, но те, в которых надо и подумать. Очень нравятся Deus Ex, Unreal. Из стратегий предпочитаю Starcraft и Warcraft. Для меня компьютер – это зараза! Я ни за что не слезу с игры, пока полностью ее не пройду. В том смысле я настоящий игроман!

? Используешь ли ты Интернет? Какие у тебя любимые места во «всемирной паутине»?

В первую очередь использую его для работы. Часто захожу на www.forbes.com, ищу информацию по рынку ценных бумаг. Сейчас у меня постоянное подключение – это безумно удобно! Лет пять я пользовался Dial-up. Когда же поставил выделен-





ную линию, то долго не мог оправиться от шока, когда звонит телефон и при этом можно оставаться в онлайне! Новости я смотрю на «Яндексе», часто посещаю «анекдот.ру». А вообще люблю просто, ссылка за ссылкой, изучать просторы Интернета.

? А в чатах бываешь?

Постоянно пользуюсь ICQ, мой ник – «Rodd».

? Этим летом был запущен твой Интернет-сайт. Чья это была идея, и кто занялся ее воплощением?

Это было идеей девушки, которая его создала, – Ольги Крыловой. Она его сама сделала, а потом позвонила мне и сообщила о его открытии. Все фотографии были собраны из Интернета. Сайт мне понравился. Я и сам бросаю на него фотки – это сайт о моей жизни.



? Получается, что запуск твоего собственного сайта оказался для тебя сюрпризом?! А что же это за девушка? Ты не был против, что кто-то другой сделал твой сайт?

На самом деле с Ольгой я был знаком и раньше. Против сайта не был. Я и сам хотел его сделать. У меня просто не доходили руки создать его самостоятельно. На сайте будут планы концертов, демки новых песен.

? Над чем ты сейчас работаешь?

Я записываю свой сольный проект, сам пишу песни, вместе со своей группой под названием «ДНК» делаю аранжировки. Сейчас планирую выпустить альбом. Название своей сольной программе еще не придумал – это дело времени.

? Сейчас ты учишься на четвертом курсе финансовой академии, но при этом мы частенько видим тебя на сцене. Нет желания бросить вуз и вплотную заняться карьерой звезды?

Сейчас я очень загружен: утром учусь, днем работаю в клубе, вечером репетирую. Хорошо, если удается поспать часов пять-шесть. А уж если удается пообедать – просто отлично. На самом деле, все, чем я сейчас занимаюсь, мне очень нравится. Все так и хочу оставить. Хочу остаться студентом. Я понимаю, что надо будет делать выбор, но, в любом случае, экономическое образование еще никому не мешало.

? Что бы ты хотел пожелать нашим читателям в Новом Году?

Не тоните в Интернете! В жизни есть более увлекательные вещи! Счастья, удачи, чтобы жизнь была интересной! Более интересной и захватывающей, чем в компьютерных играх!

Вот и закончилась наша с вами новогодняя поездка. Надеюсь, она была динамичной. Мне же будет очень интересно узнать ваше мнение о рубрике. Найдите минутку и напишите, с кем еще вы бы хотели встретиться на страницах «СИ». Жду ваших писем!

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru



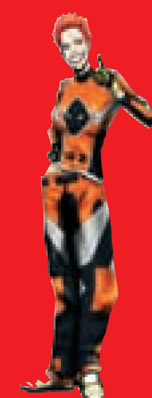
PREVIEW
стр. 038-055

Zanzarah
Симпатичная девчушка спасает целый мир... Попрощаемся с мисс Крофт?

Freedom Force
Игра по мотивам культовых комиксов... Швырнем во врага парочку автомобилей?

Breed
Претендент на звание "лучшей альтернативы Halo"... Новая "братская" игра?

Freekstyle
Новый мегапроект марки EA Sports BIG, мотокросс в стиле SSX и NBA Stret!



Battle Engine Aquila
Настало время проверить, чего на самом деле стоят бывшие сотрудники Bullfrog из Lost Toys

Chrome
Новый трехмерный action... Войдем в чужой мир со своим винчестером?

Duality
Самый киберпанковский action... Кто вам больше по душе — наемник, хакер или житель виртуального мира?

PC

Евгений Филимонов neiromant@gameland.ru

ZANZARAH

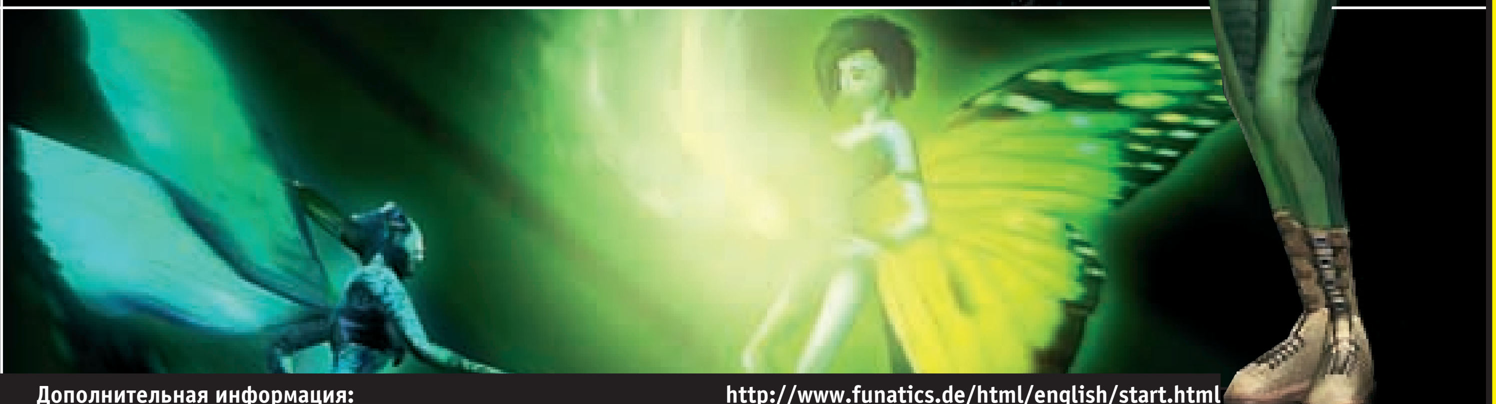


VIDEO НА DUCHE

BONUS НА DUCHE

Funatic Development является одной из самых известных и уважаемых игровых компаний Германии. Однако если вы по каким-либо уважительным причинами не можете припомнить созданные ею игры, не стоит слишком уж себя винить — в мировом игровом сообществе Funatic известна всего лишь как создатель экономической стратегии Cultures и многочисленных дополнений к ней.

Жанр: adventure/RPG **Издатель:** TBA **Разработчик:** Funatic Development
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.zanzarah.com/ **Дата выхода:** II квартал 2002 года



Дополнительная информация: http://www.funatics.de/html/english/start.html

К слову, аддоны эти у нас в стране неизвестны вовсе, по причине их выхода исключительно на самом певучем и мелодичном языке мира. Однако оставим немцам их «культурные» аддоны с пивом, и обратимся к сегодняшней теме нашего разговора – к игре с многозначительным названием **Zanzarah** (кто сказал «Гюльчатай»?!). Уж в неето бюргеры обещают дать поиграть всему свету — рекламная компания проекта необычайно сильна. Тут и кепки, и футболки, и плакаты, и фотографии с автографами главной героини... Как будто новая часть Tomb Raider выходит. Ан нет, никакой Лары, а автографы раздает невинно-миловидной наружности девушка по имени Эми. Именно вокруг нее разворачиваются все события грядущей **Zanzarah**.

> Имя главной героини, Эми, подбиралось с учетом мнения посетителей сайта Gamestar.de, на котором проводилось специальное голосование.

Однако настало время приоткрыть завесу тайны над забавным названием игры, а заодно и поговорить о сюжете. Жила-была девочка Эми. И не просто жила, а существовала одновременно в двух мирах — реальном и альтернативном. Этот альтернативный мир и назывался Занзара. Доступ в Занзару был только у Эми, и она сама не знала, почему. Возможно, у девочки просто было трудное детство и теперь не все в порядке с психикой, – об этом история умалчивает. Однако наша героиня в этот мир периодически ходила гулять, общалась там со всевозможными гномами, гоблинами, эльфами, феями и прочими сказочными зверушками имени товарища Толкиена. Но недолго музыка играла. На восемнадцатый день рождения Эми случилось страшное. Баланс между двумя вселенными был нарушен, и в Занзаре стали происходить неправильные вещи. Так, например, феи совсем отбились от рук и стали устраивать периодические вечеринки в духе старого доброго ultra-violence, иногда даже вступая в драки между собой. Гоблины начали объединяться в вооруженные бандформирования, и тоже явно не для того, чтобы помогать старушкам переходить через дорогу. Занзара оказалась на грани хаоса, и Эми как девушка ответственная и порядочная решила взять ситуацию под контроль и вернуть утраченную гармонию своему сказочному мирку. Пророчество гласит, что нарушенный баланс вполне подлежит восстановлению, но как — скромно умалчивает. Короче, в результате всего вышесказанного Эми попадает в череду захватывающих приключений, полную взлетов и падений, опасностей и открытий, магии и романтики. С романтикой я, ко-



Обратите внимание на размер... рюкзачка главной героини! Огромный, правда?

> **По жанру Zanzarah будет гремучей смесью квеста, RPG и приключений. Эми предстоит решить множество типично квестовых головоломок и задачек, выполнить тонны всевозможных квестов и встретить легионы разнообразных персонажей.**



Подобные расписные потолки призваны давить на психику и добавлять игре атмосферы.

Волшебные леса, солнечные поляны, золотые рощи, утопающие в зелени сказочные деревушки — все это изображено именно так, как вы себе представляли, ярко и глубоко. Некоторые картинки вообще напоминают 2D, настолько они красивы и гармоничны.

нечно, загнул — в пресс-релизах про нее ничего не сказано, — но она наверняка будет. Куда же без романтики красивой девушке да восемнадцати лет?!

Игроки, не пропускающие ни одного стоящего квеста, после описания сюжета, по идее, должны были почувствовать нечто вроде легкого дежа-вю, плавно перетекающего в устойчивое убеждение в том, что они не так давно в нечто подобное уже играли. И не зря. Сюжет **Zanzarah** до боли напоминает незабываемую Longest Journey от европейской команды Funcom. При упоминании об этой замечательной игре ребята из Funatic делают невинное выражение лица и как бы невзначай интересуются, что это вообще за Longest Journey такой? Мол, не знаем, не играли. Ай-яй-яй. Классику надо знать. Оставим это на совести немцев, может и вправду так совпало, чего в жизни не бывает? Но факт интересный...



Судя по весам и разложенным снадобьям, это хижина лекаря. Или алхимика.

По жанру **Zanzarah** будет гремучей смесью квеста, РПГ и приключений. Эми предстоит решить множество типично квестовых головоломок и задачек, выполнить тонны всевозможных квестов и встретить легионы разнообразных персонажей. Не обойдется и без современных веяний моды, пришедшей из страны саке, сакуры и самураев. Дело, видите ли, в том, что во время своего путешествия Эми должна будет привлекать на свою сторону фей, чтобы потом использовать их в своих корыстных целях — для битв с агрессивно настроенными существами, типа тех же хулиганистых гоблинов. Бои будут происходить на специальных аренах. Пикачу, удар молнией! Собери всех фей, вместе собери! Немцы тоже любят покемонов.



Не все же нам по лесам и полянам гулять! Придется побывать в местах и помрачнее.



Визуальная сторона дела, пожалуй, выглядит на данный момент более многообещающе, чем все остальные аспекты будущей игры вместе взятые. Взгляните на скриншоты — желательно с лупой! Живая сказка на дому. Волшебные леса, солнечные поляны, золотые рощи, утопающие в зелени сказочные деревушки — все это изображено именно так, как вы себе представляли, ярко и глубоко. Некоторые картинки вообще напоминают 2D, настолько они красивы и гармоничны. Но это не так! Игра использует трехмерный движок RenderWare – и использует его, похоже, на все сто. Разработчики утверждают, что им под силу создать интерактивный и очень детализированный мир, — вы сможете разглядеть каждый кустик, грибок или цветок на поляне, рассмотреть каждое дерево в лесу и вообще в полной мере насладиться сказочной виртуальной природой. Ожидается, что вся эта красота будет вполне доступной, благодаря умеренным системным требованиям. Все-таки эти немцы — самоуверенный народ. Но скриншоты, повторюсь, красноречиво стоят на страже обещаний, и если игра и в действии будет так же хороша, как на статичных картинках, то посетить Занзару нужно будет хотя бы из любви к прекрасному.

Zanzarah находится в разработке уже целых два года, но точная дата выхода проекта до сих пор не определена — предположительно, это второй квартал 2002 года. И ждать «Занзару» несомненно стоит. Приключенческие игры, как, впрочем, и квесты, появляются на нынешнем игровом небосклоне до обидного редко, а уж хорошие представители этих незаслуженно забытых жанров и подавно на вес золота. И **Zanzarah** имеет неплохие шансы стать подобной игрой. END

PC

FREEDOM FORCE



Игры, так или иначе связанные с комиксами, на PC такая же редкость, как на консолях — серьезные симуляторы и стратегии. На то есть веские причины.

Евгений Филимонов
neiromant@gameland.ru

Жанр: RPG/RTS **Издатель:** Crave/EA Games **Разработчик:** Irrational Games
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://myfreedomforce.com/ **Дата выхода:** I квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/12271/default.asp

Как мы представляем себе среднестатистическую игру по мотивам какого-нибудь Spiderman или Batman? Как плоский платформер или трехмерную аркаду, где наш борец за справедливость, используя всю свою мощь и суперспособности, выносит орды врагов, так или иначе угрожающих американским гражданам и их самому правильному на свете образу жизни. На компьютере эти самые аркады вышли из моды много лет назад, уступив место представителям жанра 3D action да стратегиям в реальном времени. А на приставках аркадный жанр прекрасно себя чувствует и по сей день и популярность терять не собирается — сказывается специфика платформы.



Модели героев по нынешним меркам довольно-таки посредственные. А может, так и задумано?

Однако не будем отвлекаться. По ряду причин игры про супергероев комиксов на PC крайне редки. Поэтому каждый новый проект, несущий в себе «картонных» персонажей, раскрашенных в кислотные цвета и говорящих исключительно с помощью белых облачков с надписями внутри, воспринимается не иначе как экзотика. Объект нашего сегодняшнего исследования представляет собой именно такой феномен. Игра **Freedom Force** от команды Irrational Games, известной по второй части культового киберпанковского проекта System Shock 2, представляет собой не что иное, как стилизацию под комиксы шестидесятых годов. Главные персонажи — команда супергероев, посвятивших свою жизнь борьбе за мир во всем мире. Да уж, оригинальностью идея не блещет. В оппозиции — команда суперзлодеев, решивших уничтожить все, до чего дотянутся злые ручки, и удовлетворить попутно свои самые низменные инстинкты. Нам опять предлагают беречь жизнь мирных жителей больше своей, бравировать при каждом удобном случае всякими пафосными до идиотизма фразами типа «За свободу!» или «За независимость!» и заниматься прочей суперменской ерундой. Реплика с официального сайта игры, которую произносит главарь нашей шайки борцов за справедливость, некий Minute Man, звучит так: «Ребята! Для того чтобы стать супергероем, не нужны суперсилы! Знание — вот сила! Занимайтесь усерднее и побольше времени посвящайте школе!» Нужно ли что-нибудь еще говорить о целевой аудитории?

Разобравшись с сюжетом, точнее сказать, с его отсутствием (жалкие рассказики о том, как тот или иной герой получил свои суперспособности, сюжетом считать никак



Уникальные персонажи созданы специально для игры. В бумажном варианте они не появятся.





Бедные текстуры и малое количество полигонов. Зато какие типажи!

нельзя), перейдем к обсуждению игрового процесса и жанровой принадлежности **Freedom Force**. Она, принадлежность эта, никак не хочет укладываться в определение менее громоздкое, чем «тактическая стратегия с элементами RPG». Выглядит это так: блюстители порядка в своих маскарадных суперменских костюмах с улюлюканьем бегают по карте в поисках негодяев. Завидев искомых, они немедленно приступают к боевым действиям. Нажав на кнопку «пауза», позаимствованную (содранную?) у Baldur's Gate, мы можем производить разные манипуляции с подопечными, решая, какому из Тимуров какого Квакина бить и каким способом. Наказывая мерзавцев, супермены получают за это «очки престижа». Набрав определенное количество этих очков, герой получает бонус к своим характеристикам (да-да, у них характеристики есть!). Если же мы в суматохе своей священной войны вдруг, не дай Бог, заденем мирного жителя, то очки престижа с нас благополучно снимут. Так что прежде чем метать в группу криминальных элементов что-нибудь тяжелое, — к примеру, такси, — убедитесь в том, что рядом нет гражданских.



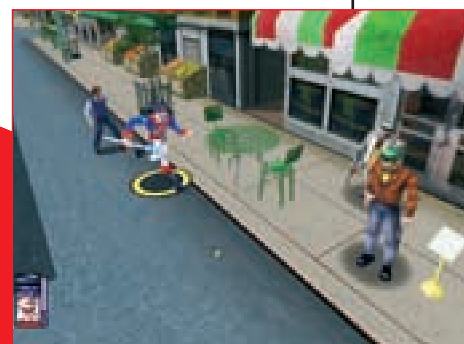


Детализация — самая слабая часть движка.

В Freedom Force не забыт и режим мультиплеера с различными модификациями типа «Захвати флаг» и «Захвати заложника». В этом режиме игра будет идти в полноценном реальном времени, без паузы.

На сайте разработчика уже сейчас доступен для скачивания редактор по созданию новых персонажей. В программу встроена анимация и готовые модели оригинальных героев будущей игры.

...Вот и дошли до самого интересного. Баловство с предметами интерьера, пожалуй, составляет единственную изюминку игрового процесса **Freedom Force**. Наши супермены, как им и положено, обладают недюжинной физической силой, следствием чего является возможность использовать в качестве оружия не самые подходящие для этого предметы. В основном — автомобили. Подходим к авто, берем его на свои хрупкие плечи, и тащим до ближайших врагов. Желательно, чтобы они не заметили нашего грациозного приближения. На цыпочках подкрадываемся к супостатам со спины и с воплем «Сюрприз, черти!» обрушиваем ношу на головы изумленных противников. Эффект должен превзойти все мыслимые ожидания.



Обратите внимание на желтый круг под нашим персонажем. Очень добавляет атмосферы, правда?

И напоследок о том, как это все будет выглядеть. Точнее, как это уже выглядит. Графическая часть игры окончательно сформирована, и со скриншотов на нас взирает почти финальная картинка. Не знаю, как это смотрится в движении, но в статике все выглядит довольно жалко. Стиль комикса 60-х годов, помноженный на 3D-графику и камеру «полу-сверху, полу-сбоку», оставляет впечатление какой-то изумительно бездарной декорации. Играть в такое не хочется уже авансом. Остается лишь уповать на то, что все эта графическая скудность будет шикарно анимирована и озвучена.

Графическая часть игры окончательно сформирована, и со скриншотов на нас взирает почти финальная картинка. Не знаю, как это смотрится в движении, но в статике все выглядит довольно жалко.

В итоге мы получим: а) американские комиксы сорокалетней давности, б) тактическую игру с RPG-элементами по их мотивам, в) 3D-графику. Дилемма: смогут ли разработчики безболезненно перенести подобные комиксы в полное 3D, да еще и сделать игровой процесс увлекательным? Вопрос остается открытым до марта 2002 года. END

XBOX, PC

BREED

BONUS НА DUCHE

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

Похоже, мы явно недооценили маленькую британскую компанию Brat Design, когда около года назад был анонсирован одиозный проект Breed. Узрев в графе «Format» платформу Xbox, все только глумливо улыбались — куда, мол, «братцам» тягаться с Bungie.

Жанр: action / strategy **Издатель:** CDV Software Entertainment AG **Разработчик:** Brat Designs **Количество игроков:** до16 **Онлайн:** http://www.brat-designs.com/ **Требования к компьютеру:** PIII 450, 64MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Доп. инф.: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6999



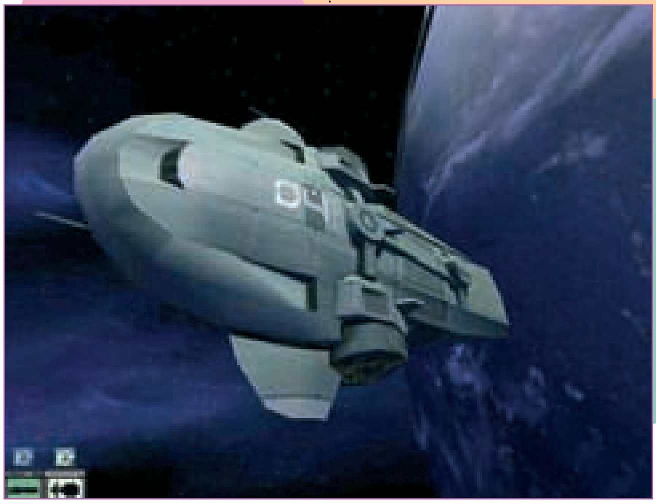
Действительно, **Breed** и по сей день настолько напоминает Halo, что от каких-то аналогий трудно воздержаться. Что ж, может, оно и к лучшему. Здоровая конкуренция всегда приводит к победе сильнейшего. С одной стороны, «новички» могут предложить новаторские идеи, с другой, у мэтров будет стимул, чтобы их проект не «закис».

На данный момент разработчики уже усвоили, как минимум, одно правило построения хитов: многообещающую игру ни в коем случае нельзя выпускать в назначенный срок. Изначально выход **Breed** планировался на Рождество 2001 года. Теперь же на официальном сайте разработчиков в графе «Release Date» стоит аккуратная фраза «третий квартал 2002 года». Ничем, кроме как ленью-матушкой парней из Brat Design, объяснить такой подход я не могу.

В плане игрового процесса нам обещают невиданное доселе разнообразие. Игра будет включать в себя огромное количество частей, каждая из которых при должном исполнении сошла бы за отдельную игру.

Опустим рассказ об изобилующем всевозможными ляпами сюжете игры, с которым вы уже имели возможность ознакомиться в 84-ом номере СИ. Будем надеяться, что он станет единственным слабым местом нового проекта.

Информацией разработчики делятся крайне скупо, буквально по капле. В плане игрового процесса нам обещают невиданное доселе разнообразие. Игра будет включать в себя огромное количество частей, каждая из которых при должном исполнении сошла бы за отдельную игру. Здесь и космические миссии с участием огромного количества кораблей всевозможных мастей и размеров — от транспортного челнока до истребителя-перехватчика. Следующим пунктом идут полеты над поверхностью земли одновременно с отстрелом наземных и воздушных сил противника. Наконец, нам дадут почувствовать себя в шкуре простого Grunt'а (похоже, что людей из игры уберут в угоду политкорректности). Здесь в нашем распоряжении окажутся различные модификации наземной техники, в том числе и многофункциональной, для использования которой требуется несколько человек. В одиночном режиме игры с этим обещает успешно справляться искусственный интеллект, а вот в



Один из двух кораблей нашей эскадрильи.



Пусть вас не вводит в заблуждение столь привычное русскому уху название английской компании-разработчика. Brat Design была основана программистом Эдом Шио и художником Джейсоном Джи. Впоследствии к ним присоединилось еще несколько человек, и небольшая команда взялась за разработку шедевра. В качестве издателя был выбран CDV Software Entertainment AG, который, по словам разработчиков, обеспечил правильную техническую поддержку игры, а также предоставил им больше свободы.



Размах конструкций поражает.

нальных клавиш, мы без лишних вопросов становимся десантником, водителем багги или стрелком в танке. Нечто подобное было в старенькой BattleZone.

Мультиплеер **Breed** включит в себя такие режимы игры, как Deathmatch, командный Deathmatch, Capture The Flag, Cooperative и Opposing Team Mission. В последнем режиме игроки делятся на две команды — одна воюет за землян, а другая, соответственно, за **Breed**. Не забывайте также про воз-



мультиплеере… Впрочем, о нем позже. Никто не мешает нам выбраться из танка и побегать по земле на своих двоих. В одном из интервью главный дизайнер **Breed** Andy Roberts обмолвился о том, что игре за Grunt'a уделяется особое внимание. На вопрос: «Много ли будет в игре оружия?» — Робертс, благоговейно закатывая глаза, ответил, что в арсенале пехотинца находится огромное количество стволов, начиная от



Одним из главных новшеств игры будет революционный движок Mercury, на разработку которого ушло около года. Разработчики не без гордости говорят о своем детище, благодаря простому скриптовому языку которого можно очень быстро создать любой интерактивный объект — например, транспортное средство — и наделить его индивидуальными физическими характеристиками. Кроме того, Mercury позволяет без особых проблем создавать как космические пространства, так и земные просторы. При этом детализация объектов просто поражает: машины, бойцы, корабли и статичные объекты выглядят просто великолепно. Одно настораживает: Brat Design почему-то не планируют лицензировать свой движок.



Обратите внимание на детализацию пальм.

простого дробовика и заканчивая плазменным ружьем. Впрочем, техника и космические корабли также не будут обделены вниманием.

Про врагов известно пока что не очень много. По словам Робертса, оплот армии противника будут составлять пехотинцы — наполовину живые существа, наполовину машины. Не ждите легкой победы – искусственный интеллект врагов (равно как и союзников) должен стать еще одним козырем игры.

Интерфейс игры исключительно прост. Обратите внимание на скриншоты: внизу экрана располагается полоска иконок с доступными подразделениями. Нажав одну из функцио-

можность использовать некоторые транспортные средства коллективно.

Если постараться придумать ассоциативный ряд игр, особых проблем, я думаю, не возникнет. Тут можно назвать и Wing Commander: Prophecy, и Incoming, и BattleZone, и отечественный «Шторм», и еще много чего. Сами разработчики добавляют к этому списку Delta Force и Hidden & Dangerous. Больше всего я боюсь, что Brat Design, последовав примеру Bungie, прекратят разработку игры для PC. Но если **Breed** вберет в себя хотя бы треть потенциала вышеперечисленных шедевров, у многих появится объективный повод купить Xbox.

...оплот армии противника будут составлять пехотинцы — наполовину живые существа, наполовину машины. Не ждите легкой победы – искусственный интеллект врагов (равно как и союзников) должен стать еще одним козырем игры.

XBOX

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

NIGHTCASTER

Nightcaster — игра, которая искренне хотела стать чем-то вроде исполненной на новом технологическом уровне Gauntlet Legends или Diablo.

Жанр: action **Издатель:** Microsoft Games **Разработчик:** VR-1
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.xbox.com/nightcaster/default.htm **Дата выхода:** 26 декабря 2001 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9293

Одного хотенья, увы, оказалось недостаточно — настоящее аркадное фэнтези-рубилово состоит наполовину из приятной органам чувств мишуры в виде графики и звука, а наполовину — из качественного и нескучного игрового процесса. С мишурой тут все в порядке — и невиданные световые эффекты, и bump-mapping, и звон мечей вперемешку с леденящими кровь воплями. Легенда даже придумана, хоть и простенькая — юный маг Арран (Arran) отправился-де очищать мир от скверны в надежде вернуть людям солнечный свет. А вот, собственно, с игровым процессом вышел самый натуральный прокол.



Веселые грибочки и не менее веселые монстрики наполняют игровой мир.

Боевая система основана на четырех типах магии: огня, воды, света и тьмы. Бессчетные орды монстров, алчущие встречи с молодцем Арраном, выкрашены в четыре цвета. На каждого лучше действует какая-то конкретная магия. Черному голему заклинание тьмы, как слону дробина, а шарахни его светом — так соловьем запоет. Казалось бы, отличная идея: к любому супостату свой, индивидуальный подход подобрать надо, да и выглядеть это должно как минимум интересно. «Сея смятение в редеющих рядах противника, он промчался сквозь заколдованный лес в облаке пиротехнических эффектов, комплексно повелевая стихиями». А вот не получается, промчаться-то. Загвоздка в том, что враги страшно живучи и хорошо если мрут от третьего-пятого вразумляющего волшебного удара. Мало того, новые заклинания отличаются «внешностью», но никак не силой воздействия. И получается, что игра состоит из постоянной пляски вокруг монстров: ударил-отбежал, повторить три раза, поискать нового врага, и там снова — ударил-отбежал, повторить... Встреча с любой стайкой жучков превращается в скучную и утомительную беготню по кругу, длящуюся по нескольку минут. Сомнительное удовольствие, сравнимое с кайфом от прополки грядок, — дачники меня хорошо поймут и прочувствуют. От настигающей тоски не спасают редкие побочные квесты — в них незадачливому Аррану придется косить толпы толстокожих монстров, теряя на каждого из них столько времени, сколько в Diablo уходило на пару залов. Вдохновенно исследовать окружающий мир тоже не получится: путь через все локации абсолютно линеен.



С эффектами и качеством текстур у Xbox попрежнему все в порядке.

Короче, Nightcaster губит однообразие. Похожая на нее Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2) не настолько отполирована в визуальном плане, но заметно живее и веселее продукта от Microsoft Games. Так что интерес игра представляет исключительно из-за технического великолепия.



При всей своей визуальной привлекательности, Nightcaster слишком вторичен, чтобы иметь хотя бы какую-то надежду на серьезный успех. В любом случае, это будет средний проект.



Короче, **Nightcaster** губит однообразие. Похожая на нее Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2) не настолько отполирована в визуальном плане, зато заметно живее и веселее продукта от Microsoft Games. END


При создании игры было потрачено 4 маленьких коробочки пластилина и погибло 7 кроликов
ЛОХОТРОНЩИК:
CRAZY LOTO
ДАЖЕ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ СУЩЕСТВУЮТ ФИНАНСОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ. ВАМ ПРЕДСТОИТ ОЩУТИТЬ СЕБЯ В ШКУРЕ БЕДНОГО БЕЗРАБОТНОГО МАЛЬЦА, КОТОРЫЙ ЗАДОЛЖАЛ МЕСТНОМУ ВОВАНУ 1500$. А С НИМ ЛУЧШЕ НЕ ШУТИТЬ, У БРАТВЫ ДЛИННЫЕ РУКИ. НО К СЧАСТЬЮ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ ОТКРЫЛСЯ ЛОТОРЕЙНЫЙ КИОСК, В КОТОРОМ МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ЗАВЕТНЫЕ ДЕНЬГИ. ДОБЫЧА ДЕНЕГ ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ДОЛГОЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ. В КИОСКЕ ВАС ВСТРЕТЯТ 3 КАССИРА, КОТОРЫЕ ПРЕДЛОЖАТ ВАМ ПОИГРАТЬ В ЛЮБУЮ ИЗ 53 ИГР.
МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PENTIUM 200
16 MB RAM
4X CD-ROM
ВИДЕО: 1MB SVGA
2MB НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ
WINDOWS 9X
DIRECTX 6
RUD PRESENT
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.
E-mail: market@buka.com
Бука
НЕ проверено цензурой

PS2, XBOX, GC

Валерий «А.Купер» Корнеев valkorn@gameland.ru

FREEKSTYLE 2002



Помимо ассортимента симуляторов всех мыслимых традиционных видов спорта, крупнейшее независимое издательство Electronic Arts все чаще радует своих поклонников спортивными игрушками ультрамодной «экстремальной» направленности.

Жанр: sport/action **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: EA Studios **Количество игроков:** до 2
Онлайн: http://www.info.ea.com/internal.php?id=88
Дата выхода: II квартал 2002 года

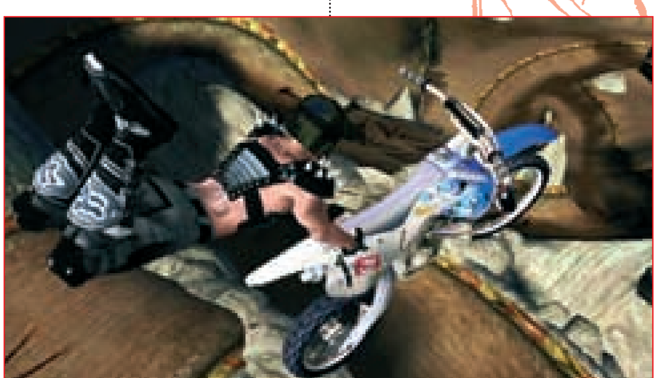
Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/post/16467/default.asp

Специально для продвижения экстрим-игр создан лейбл «EA Sports BIG», которым компания откровенно (и заслуженно!) гордится. Под броской маркой уже выпущены NBA Street, SSX Tricky и Sled Storm 2 — яркие гибриды спортивных симуляторов и аркад, прямо-таки пышущие бешеным креативом авторов. Последние, перевернув с ног на голову баскетбол, сноубординг и бобслей, не долго думая, взялись за кольцевые гонки на «железных конях». **FreekStyle 2002** станет результатом преломления обычного мотокросса сквозь призму их неуемной фантазии.

Идея не просто в том, чтобы проехать заданную дистанцию за определенный отрезок времени, — нужно еще сделать это красиво, бросно и с максимальным куражом. Помните, в Road Rash получалось слегка кувыркаться и немножко выписывать кульбиты? Здесь подобные фокусы стали самоцелью и вырулили на качественно новый уровень: каждый из восьмерки именитых мотоциклистов (Mike Metzger, Brian Deegan, Stefy Bau, Clifford «The Flyin' Hawaiian» Adoptante, Jessica Patterson и Greg «Albee» Albertyn) способен выделывать 80 фристайловых трюков! Особый



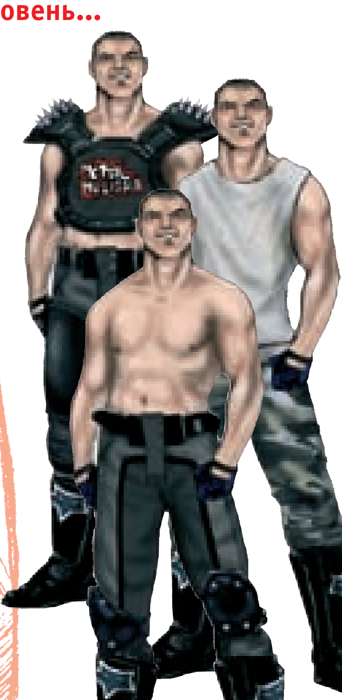
Яркие спецэффекты — на пределе возможностей.



Графический стиль SSX практически без изменений перешел и в новый проект. Яркие персонажи, яркие краски.

Идея не просто в том, чтобы проехать заданную дистанцию за определенный отрезок времени, — нужно еще сделать это красиво, броско и с максимальным куражом. Помните, в Road Rash получалось слегка кувыркаться и немножко выписывать кульбиты? Здесь подобные фокусы стали самоцелью и вырулили на качественно новый уровень...

шик — какая-нибудь связка смертельных сальто, выполненная на краю 50-метровой пропасти, — щедро вознаграждается призовыми очками, открывающими доступ к новым моделям мотоциклов, трассам с нездоровой геометрией, скрытым режимам игры и даже бонус-костюмчикам для ваших водителей. Базовый набор режимов включает в себя Circuit (основной чемпионат, «экстрим-куча-мала»), Race (с возможностью соревнований для двух игроков на располовиненном экране), Freestyle (чистое трюкачество) и Free Ride (все вместе, но совершенно бесполезное — потому как без поощрения очками). Халтуру в серию «EA Sports BIG» ни за что не допустят, и наверняка **FreekStyle 2002** произведет в стане мотосимуляторов такой же фурор, как SSX, «взорвавшая» тихое болотце игрового сноубординга.



PS2, XBOX

BATTLE ENGINE AQUILA

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Бывшие сотрудники Bullfrog, успевшие создать десятидолларовый Ball Breakers (PS one), запускают пробный шар в сторону приставок нового поколения. Несмотря на ранний этап разработки, их аркадный мехасимулятор Battle Angel Aquila обнаруживает явное сходство как с ритмичной Gun Griffon Blaze от Game Arts (PS2), так и с масштабной Colony Wars от Psygnosis (PS one).



Страшные монстры, как в фильме Starship Troopers.

Жанр: action **Издатель:** Infogrames
Разработчик: Lost Toys
Онлайн: http://www.losttoys.com/
Дата выхода: IV квартал 2002 года

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/post/16584/default.asp

Удастся ли англичанам из Lost Toys переплюнуть, допустим, японцев? Сейчас дать однозначный ответ невозможно — о «пернатом британце» (aquila — «орел», лат.) известно не так уж много. В центре сюжета готовящейся игры — стандартная постапокалиптическая битва за сушу на затопленной в результате таяния полярных льдов Земле. Противоборствующие стороны Mispel и Forseti в разрешении территориальных споров вовсю используют ходячие танки и другую экзотическую технику. За событиями предлагается наблюдать (и зачастую активно влиять на них — не без этого) от лица Хока (Hawk), пилота крабоподобной махины **BEA**.

В центре сюжета готовящейся игры — стандартная постапокалиптическая битва за сушу на затопленной в результате таяния полярных льдов Земле.





Смешение идей многочисленных японских мехасимуляторов и MechWarrior должно быть забавным.

Из космических симуляторов, вроде Colony Wars или Wing Commander, аккуратно позаимствована разветвленная система миссий с несколькими концовками, плюс общее разнообразие доступных для управления механизмов и немалый «актерский состав» — Хоку придется общаться с двумя десятками других персонажей. Но схватки происходят не посреди вселенского вакуума, а в умиротворяющих ландшафтах нашей преобразившейся планеты, что позволит пилоту, в частности, схлестнуться в перестрелке с вражеской пехотой (на скриншотах неплохо видно, как гигантские мехи гоняют в чистом поле батальоны паникующих солдат).

Пока что Infogrames изъявила желание издавать **BEA** только на европейском рынке, американского



Отличная работа с текстурами, высокая детализация и красочные эффекты.

дистрибьютора для игры еще не нашли. Как обычно, мы будем следить за развитием проекта и знакомить вас с любыми подробностями, буде таковые появятся. Так или иначе, даже если творению Lost Toys не удастся превзойти Gun Griffon, не страдающая особой амбициозностью команда всегда может вспомнить молодость и навесить на игру ценник «$ 9.99» — тираж в момент разлетится с прилавков.


Джаз и Фауст
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.
Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.
Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха?
Все зависит только от вас...
Джаз и Фауст это:
• Захватывающий детективный сюжет
• Увлекательный интерактивный мир
• 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
• 2 главных героя – 2 варианта прохождения
• Красочные трехмерные спецэффекты
1С® ФИРМА «1С»
© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»
КОМПАНИЯ САТУРН ПЛЮС

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

PC

CHROME

Похоже, давно пора смириться с тем, что в будущем нас не ждет ничего хорошего. Под словом «нас» я понимаю всех гомо- и гетеро-сапиенсов, которые планируют лично посмотреть на то, во что же превратится наша Вселенная через несколько тысяч лет. В принципе, вариантов развития событий не так уж и мало, но все они одинаково ужасные…

Жанр: action **Издатель:** TBA **Разработчик:** Techland **Онлайн:** http://www.techland.com.pl
Требования к компьютеру: PII 350, 128MB RAM **Дата выхода:** II квартал 2002 года

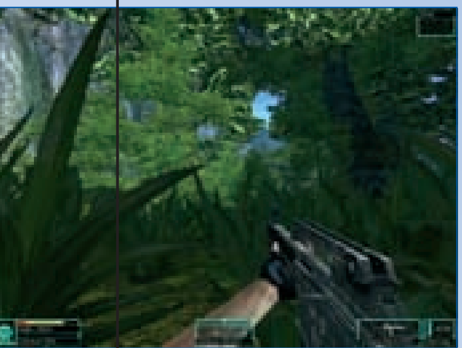
Дополнительно: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10331



Примерно такие же, как в игре **Chrome**, которая довольно скоро должна выползти из под компиляторов польских разработчиков. В ней нам будет предложено в очередной раз полюбоваться судьбой загнивающего человечества, разбросанного, словно глазные яблоки от глазных яблонь, по всей Галактике.

Действие **Chrome** будет происходить в далекой звездной системе, объединяющей несколько недавно открытых планет. Суровые искатели новых миров, уставшие от бесконечных скитаний, решили сделать их своим домом. К тому же им было просто необходимо перевести дух, а заодно передохнуть от огурцов в тюбиках, которыми они были вынуждены питаться на протяжении всего путешествия. Для того чтобы побыстрее привыкнуть к нормальной человеческой пище, в изобилии бегающей и прыгающей по поверхностям планет, новые хозяева даже вывели новую породу охотничьих собак — эстооонскую бооорсую. С помощью этих полезных животных у них стала прекрасно ладиться охота на раненых улиток и черепах. Казалось, тут бы жить-поживать, добра наживать и искать ответы на философские вопросы: в чем смысл жизни и где взять на нее денег? Да не тут-то было… На одной из планет системы были обнаружены залежи ценнейших минералов, за которые и разгорелась нешуточная война…





На этой планете мы — гости. Однако пришли со своим уставом в чужой монастырь.



Красиво, помпезно… Или это очередной сфабрикованный арт для прессы?

Кто может выжить в этом объятом пламенем раздора мире? Конечно, только наемник, обладающий кристально чистой совестью, которая сохраняет это состояние в силу того, что ею никто не пользуется. Именно роль беспринципного монстра достанется игрокам, которые не побоятся заглянуть в будущее человечества, описанное в Chrome.

Как вы думаете, кто может выжить в этом объятом пламенем раздора мире? Конечно, только наемник, обладающий кристально чистой совестью, которая сохраняет это состояние в силу того, что ею никто не пользуется. Именно роль беспринципного монстра достанется игрокам, которые не побоятся заглянуть в будущее человечества, описанное в **Chrome**.

Впрочем, главный герой игры, судя по всему, будет очень обаятельным персонажем. Например, в ответ на фразу, — «У меня черный пояс по карате!» — которую должно произносить одно существо весьма монстрообразного вида, наш смельчак просто рявкнет: «*А у меня — желтая резинка от трусов по плаванию!*» После этого, конечно, завяжется драка, в которой отважный герой сможет воспользоваться внушительным арсеналом. Разработчики обещают, что в руках симпатичного наемника окажутся ножи, пистолеты, снайперские винтовки, огнеметы, гранатометы и даже ракетницы. С таким подарочным набором герою и предстоит пройти по тропическим джунглям, военным базам и космическим станциям, набираясь опыта и трансформируя его в полезные навыки.

Куда в конце концов придет наемник? Это будет зависеть от вас. Но очень хочется, чтобы он пришел в то будущее, о котором пока еще не делают компьютерных игр… END



ephoto

[цифровое фото]

ISSN 1680-1326

#1/2 [12] янв/фев 2002 года

Читайте в январе/феврале:

тема номера: *Возврат на Comdex,* субъективная оценка: *Последняя точка,* технологии: *Почти детективная история,* видео: *Домашний архив – сжимаем видео,* интернет: *Поиск фотографий в интернете,* портфолио

Возврат на Comdex

XBOX, PC

DUALITY

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

BONUS НА DUCHE



Все вы знаете, что панки не умерли. Они просто так пахнут. До недавних пор это можно было сказать и о таком жанре, как киберпанк, который уже успел воплотиться и в кино, и в литературе, и даже в компьютерных играх. Но в скором времени он наверняка начнет благоухать... По крайней мере, на экранах мониторов.

Жанр: action/RPG **Издатель:** Phantagram
Разработчик: Trilobite Graphics
Онлайн: http://www.e-duality.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 128MB RAM
Дата выхода: III квартал 2002 года

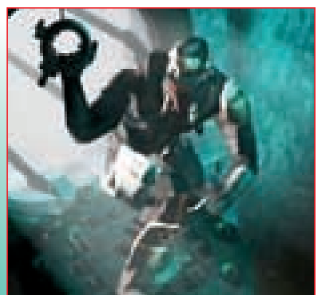
Дополнительная информация:
http://www.phantagram.com/



Не буду утомлять вас долгим перечислением многих нашумевших и намолчавших киберпанк-проектов. Просто скажу, что скоро понятие киберпанк будет неразрывно связано с такой игрой, как **Duality**. Связано, как Маркс и Энгельс, Чук и Гек, официантка из «МакДоналдса» и стодолларовая улыбка, доброта и любовь, Оксана Петренко, ум и красота.

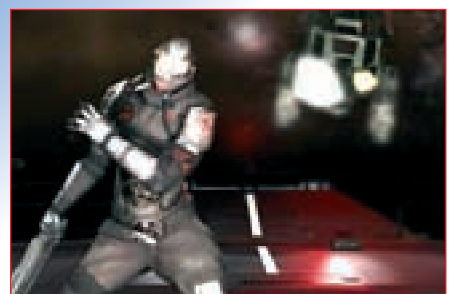
Duality перенесет вас в виртуальный мир им. Паранойи и Шизофрении. В этой Вселенной, населенной странными существами, вам придется столкнуться с огромным количеством тайн и загадок. Все они так или иначе будут связаны с компьютерно-виртуальными системами. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, если вспомнить, откуда у киберпанка растут ноги и все остальное.

В отличие от классических игр, в **Duality** вам не удастся занять роль центрального персонажа. Вместо этого вам предстоит воплотиться в трех разных героях, каждый из которых преследует собственные корыстные цели. Слава разработчикам, это будет происходить не внезапно, и вы сумеете сориентироваться в происходящем. Не нужно будет судорожно бегать к зеркалу, чтобы определить, кем же вы являетесь в настоящий момент: Наемником, Хакером или Виртуальным Существом. Согласитесь, забавная компания? Видно, что разработчики постарались не ограничивать свою фантазию, как это и подобает настоящим панкам. Досадно, что в их компании не оказалось их панк-коллег с просторов бывшего СССР. Они наверняка смогли бы превратить этот и без этого интересный проект в шедевр.



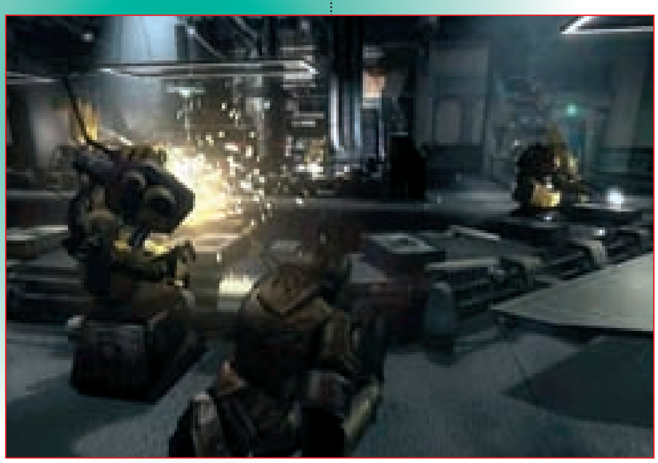
Но несмотря на то что сегодня СССР — это всего лишь национальное японское блюдо, представляющее собой 1/6 часть суши, идеи панка у нас процветают. Недавно мне стала известна история о том, как в минском «МакДональдсе» злобные менеджеры закрыли туалет — то, чем славится это богоугодное заведение. В ответ местные панки выкрали пластмассового Рональда Макдональда, а затем в течение месяца отрубали ему пальцы и высылали их директору с требованием открыть туалет! К сожалению, добиться им ничего не удалось. Успеха придется добиваться вам в **Duality**.

Вы начнете игру в роли Трэвиса, Наемника, который должен остановить происки компании-конкурента, выкравшей у его работодателей сверхсекретную информацию. Конечно, в идеале, еще нужно будет постараться спасти свою шкурку, но это уже сущие мелочи... Тем более что по ходу сюжета вам предстоит почувствовать себя и отважным хакером, и аморфной виртуальной зверюшкой... Чем все это закончится, зависит только от вас. Ведь вариантов развития и завершения сюжета в **Duality** не один и не два. Несмотря на всего лишь «двойственность» названия... END

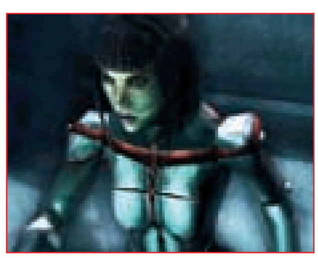


На персонажей полигонов не жалели. Равно как и ярких красок — на спецэффекты.

В отличие от классических игр, в Duality вам не удастся занять роль центрального персонажа. Вместо этого вам предстоит воплотиться в трех разных героях, каждый из которых преследует собственные корыстные цели. Слава разработчикам, это будет происходить не внезапно, и вы сумеете сориентироваться в происходящем. Не нужно будет судорожно бегать к зеркалу, чтобы определить, кем же вы являетесь в настоящий момент: Наемником, Хакером или Виртуальным Существом.



Кругом техногенные штучки — господа, это киберпанк. Привыкайте.



PC

Евгений Филимонов neiromant@gameland.ru

NATURAL RESISTANCE

Не секрет, что большинство людей обожает манипулировать братьями по разуму. Их хлебом не корми — дай покомандовать другими, причем чем больше полномочий им дано, тем быстрее у них начинается прогрессирующая мания величия от осознания собственной значимости.

Жанр: 3D RTS **Издатель:** JoWooD Productions/Руссобит-М **Разработчик:** Silver Style
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.silverstyle.de/e/games/e_unborn.html
Дата выхода: I квартал 2002 года

Дополнительно: http://www.russobit-m.ru/rus/games/resistance/

Игры жанра RTS — самая бессовестная спекуляция на вышеупомянутой человеческой слабости. Плодятся такие стратегии с ужасающей скоростью, и качество многих оставляет желать сами знаете чего. Встречайте **Natural Resistance**, которая со дня на день готовится пополнить нестройные ряды RTS.

Как всегда, наступило мрачное будущее. После жуткого катаклизма человечество оказалось практически на уровне каменного века. Начать свое развитие придется с чистого листа. Нам отводится роль лидера горстки выживших после апокалипсиса людишек, которым предстоит вновь стать Людьми. С нашей помощью, конечно. Ну, а между делом неплохо будет узнать, отчего или даже от кого, собственно, этот катаклизм случился. Судьба человечества в наших руках! Ага?



И остались от танка рожки да ножки... Обратите внимание на симпатичный огненный след от ракет.

Практически все игровые объекты в Natural Resistance могут быть разрушены, сметены и дезинтегрированы. Тотальная деструкция — вот ключ к успешному выполнению миссий.



Однако не сюжетом единым жива игра. Исполнение — вот ключик к успеху. Именно этим ключиком, а точнее, целым разводным ключом, разработчики из Silver Style очень гордятся. Выглядит все действительно впечатляюще. Разумеется, full 3D в зените своей славы. Ландшафт проработан до мельчайших деталей, а техника и юниты до того хорошо смоделированы, что почти неотличимы от настоящих. Самое отрадное, что все в игре будет подвержено разрушению. Нам разрешат даже крушить ландшафт, создавая воронки вместо холмов и устраивая лесоповал. По словам создателей, для решения некоторых стратегических задач изменение ландшафта будет не просто желательно, а даже необходимо.



Взрывы реализованы чрезвычайно удачно — объект буквально разрывается на куски.

Что касается игрового процесса, тут тоже ожидается немало сюрпризов. Особо стоит выделить способ «добычи» военной техники. Ее нельзя будет построить, а можно лишь получить в награду за хорошее выполнение задания или же просто отвоевать на поле брани. Нечто подобное встречалось до сих, пожалуй, только в замечательном Z да в не менее замечательном MechCommander. Пустая техника раскидана по карте, а вам нужно найти ее и «оседлать». При этом можно увидеть, как ваши подопечные садятся в средство передвижения, как заводят двигатель и даже как управляют бронированным монстрами.

Не обойдется и без сетевой игры, в рамках которой разработчики обещают такие режимы, как «король горы», «захвати флаг» и просто «война всех против всех». Максимальное количество игроков в multiplayer-режиме лимитировано емкой цифрой восемь. Что же, для стратегии очень неплохо.



Natural Resistance обладает большим набором привлекательных особенностей, чтобы заслужить право быть желанным гостем на игровом рынке. И ждать осталось совсем немного — игра выйдет сразу после Нового Года.

PC, XBOX, PS2

PRISONER OF WAR

Жанр: adventure
Издатель: Codemasters
Разработчик: Wide Games
Онлайн: http://www.codemasters.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года

Вот что бывает, когда переиграешь в Metal Gear Solid и пересмотришь фильмов про войну. Яркий пример — разработчики из Wide Games. Что вы думаете? Делают приключенческую игру Prisoner of War. Графика – полное 3D. Вид на главного героя — как в MGS, со стороны. Фокусы с прятками и саботажем оттуда же. Вот только время действия — Вторая Мировая.

Американский военный, капитан Льюис Стоун, попадает в плен к фашистам. Конечно, он должен сбежать. Сразу махнуть





домой к жене и детям не позволяет сердце патриота. Какая семья, когда Родина в опасности? По пути Стоун должен изрядно навредить нацистам, раскрыть их секретное оружие и помешать планам Гитлера (не слабый побег получается, а?).

Если вам греет душу совершить побег из виртуальной тюрьмы, есть шанс сделать это во втором квартале следующего года.

PC

SABOTAGE: FIRST OF THE EMPIRE

Жанр: 3D action/RPG
Издатель: CDV
Разработчик: Avalon Style
Онлайн: http://www.cdv.de/
Дата выхода: не объявлена



Узнаете разработчиков? Да это же наши ребята, которые создали такие игры, как «Вовочка и Петечка: даешь каникулы» и «Пластилиновый сон». Каникулы давно закончились и, очнувшись ото сна, разработчики во всю трудятся над проектом Sabotage: Fist of the Empire.

Кулак, стало быть, Империи. А где Империя — там и Конфедерация, и повстанцы. И между ними, конечно, идет война. Главный герой будущей игры — тайный имперский агент, посланный в тыл врага с целью, естественно, саботажа.

Sabotage будет гремучей смесью 3D-action, Adventure и RPG. Вселенная игры поделена на локации, между которыми игрок сможет свободно перемещаться. Элементы RPG проявятся в возможности создания и развития своего уникального персонажа. Не обойдется и без взаимодействия с NPC, а также stealth-элементов. Ждем?



PC

EARTH 2160 ONLINE

Жанр: RTS
Издатель: ZUXXEZ Entertainment AG
Разработчик: Reality Pump Studios
Онлайн: http://www.zuxxez.de/
Дата выхода: IV квартал 2002

Игру следовало назвать «Earth 2150: 10 лет спустя». Или «Earth 2140: 20 лет спустя». Немцы куют железо, пока оно горячо, заставляя поляков работать над продолжением раскрученной стратегии Earth 2150.

Следующая части этой саги — бескомпромиссная и удалая онлайновая многопользовательская игра.

Разработчики уже вовсю нахваливают новый движок, который позволяет в реальном времени подбирать оптимальный уровень детализации для каждого компьютера. В остальном все по-прежнему: мы вновь будем гонять по тундре танки, а также задавать жару выскочкам-колонистам с Луны.

Проект будет сугубо онлайновым. Если у вас еще нет выделенной линии, впереди еще целый год до выхода игры. Время есть, действуйте.

Евгений Филимонов

PC

HOVERACE

Жанр: racing
Издатель: Russobit-M
Разработчик: GSC Game World
Онлайн: http://www.gsc-game.com/
Дата выхода: II квартал 2002 года

Оказывается, в XXI веке развлечение под названием HoveRace станет популярнее футбола. Как говорится, «speed & action». Автомобили, по максимуму экипированные высокотехнологичным оружием, соревнуются друг с дружкой на сверхвысоких скоростях. Это и есть HoveRace. Ребята из GSC Game World (кстати, создатели небезызвестных «Казаков»!) обещают посвятить нас в таинства шаманов скорости XXI века.

Игра позиционируется как аркадная гонка с экономическим менеджментом. Звучит сногсшибательно. Робко предположим, что экономическая часть игры будет



заключаться в покупке новых компонентов для нашего стального друга. К слову, все машины будут на воздушной подушке, без колес. В HoveRace наличествует также масштабный режим карьеры и режим



преследования. О том, что все будет трехмерно и красиво, говорить, думаю, не нужно.

Кататься начнем уже в первой половине 2002 года. Удачи на дорогах!

PC

NO ONE LIVES FOREVER 2

Жанр: 3D action
Издатель: Sierra Studios
Разработчик: Fox Interactive
Онлайн: http://www.sierra.com
Дата выхода: не объявлена

Кейт Арчер, героиня первой части NOLF, - девушка с амбициями. Число ее поклонников непрерывно увеличивается. Лара Крофт в сторонке нервно балуется с двумя пистолетами. А Кейт тем временем готовится ко второму пришествию себя, любимой. Трепещите, грядет NOLF 2.





Как и раньше, нам предлагают погрузиться в атмосферу шпионского боевика 60-х годов. Наша сексапильная девочка будет бороться с нарождающимся мировым терроризмом. Миссий на сей раз будет аж 60, и все — в разных частях света. Конечно, ожидается улучшенная графика и большее количество оружия. Но главный гвоздь программы – многопользовательский режим для 32 игроков! Только представьте себе это зрелище: три десятка Кейт бегают по уровню, норовя истребить друг дружку. Ужас!

Сейчас игра находится на ранней стадии разработки и информации, увы, очень мало. Следите за нашими репортажами!

Евгений Филимонов

Battle Realms

ОРКИ В ЯПОНИИ

BONUS НА DUCHE

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Ubisoft/Руссобит-М **Разработчик:** Liquid Entertainment
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.liquid.to/flst.html
Требования к компьютеру: PIII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Доп. инф.: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF691

Пока Blizzard в который уже раз откладывает выход Warcraft III, Liquid Entertainment дает нам самый серьезный повод задуматься, так ли уж мы хотим сей априорный шедевр от создателей «мыльной оперы» Diablo.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru



Battle Realms — это классическая RTS, сделанная строго по образу и подобию Warcraft. Не важно, что действие происходит Японии, — это просто придает игре восточный колорит, немножко влияет на дизайн да на имена персонажей. Не важно, что **Battle Realms** полностью трехмерна, — она просто выглядит современно, но впечатления, что смотришь на карту из Warcraft II, это не меняет. И уж совсем не важно, что чуть-чуть отличаются от классики хозяйственная модель и боевая система, — к этому очень быстро привыкаешь и перестаешь замечать. Так что перед нами один из вариантов того, каким может оказаться Warcraft III. Очень правдоподобный вариант. И раз уж мы все так ждем творение Blizzard, то ставить **Battle Realms** в вину очевидную вторичность будет откровенно неправильно. Так что играем и наслаждаемся процессом.

Подходит крестьянин к мирно пасущемуся японскому мустангу и пытается уговорить его идти в конюшню добровольно. Лошадь слушать не желает, бьет копытом в грудь горе-оратора и убегает. Несмотря на побои, крестьянин продолжает настойчивые уговоры, и животное, наконец, проникается к нему доверием и любовью, что выражается в летающих вокруг головы скакуна сердечках. В целом, сцена здорово напоминает любовные разборки из The Sims.

Схема построения базы стара, как мир. Крестьяне собирают ресурсы и строят здания, из которых в скором времени выходят натренированные бойцы, готовые служить своему господину до последнего вздоха, как это и было принято в феодальной Японии. Кстати, о ней, родимой. Игра не претендует даже на долю исторической достоверности или хотя бы правдоподобности. Все, что в игре есть от Страны Восходящего солнца, — это внешний вид юнитов и зданий и их названия. Это вам не Shogun. Здесь меченосцы отлично владеют магией, а гейши — непревзойденные мастерицы в искусстве... не поверите, целительства.



Ресурсов всего два вида — рис и вода, которая нужна и сама по себе, и чтобы поливать рисовые поля. Запасы этого добра расходуются на строительство как юнитов, так и зданий. Как я уже говорил, даже о намеках на реализм можно забыть сразу. Хотя кое-где его элементы все же встречаются. Солдат мы получаем, отправляя крестьян тренироваться в



соответствующее военное заведение. Это накладывает довольно серьезный отпечаток на стратегическую составляющую игры, так как темпы прироста населения постоянно замедляются, — чем больше людей, тем ленивее они размножаются. Интересно, что из крестьян получаются не только мужики с мечами и

rating

Олег Коровин	8	Если бы у игры был раскрученный «лэйбл», она стала бы однозначным хитом.
Сергей Амирджанов	7	Стандартная стратегия, которая вряд ли заинтересует широкий круг игроков. Даже на очередной волне япономании...
Дмитрий Эстрин	8	Качественная RTS, которая может заинтересовать поклонников жанра модной нынче "японской тематикой".
Юрий Поморцев	8	Интересно, динамично, достаточно оригинально... Если бы на горизонте не маячила WarCraft III, игра была бы "в шоколаде".

31
средний балл
7,7

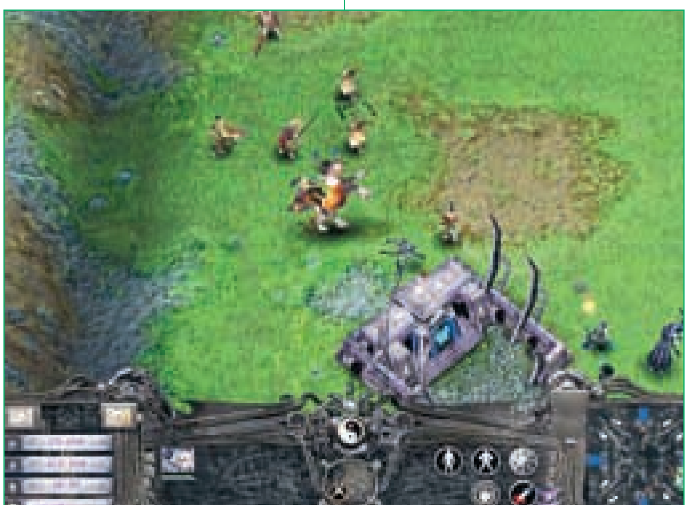


База клана Лотоса — самой темной в игре расы.



луками, но и гейши. Притом «тренируют» их в банях. Что происходит в японских парилках, откуда мужчины выходят гейшами, даже и предположить боюсь.

Еще одна интересная особенность **Battle Realms** — это оригинальная система «апгрейдов» для солдат. Если отправить копьеносца тренироваться на стрельбище, то из него получится воин, отлично сражающийся как на дальних дистанциях, так и в ближнем бою. Если послать его в третью школу военного мастерства, то у нас уже будет самурай — ходячая машина смерти. Огорчает то, что для каждой расы (всего их 4) предусмотрено лишь по 3 типа военных зданий. Отсутствие разнообразия в этом аспекте частично компенсируется тем, что почти каждый юнит можно водрузить на лошадь. Об этом вообще отдельный разговор. Лошади у нас есть только дикие, так что надо их приручать. Как это выглядит. Подходит крестьянин к мирно пасущемуся японскому мустангу и пытается уговорить его идти в конюшню добровольно. Лошадь слушать не желает, бьет копытом в грудь горе-оратора и убегает. Несмотря на побои, крестьянин продолжает настойчивые уговоры, и животное, наконец, проникается к нему доверием и любовью, что выражается в летающих вокруг головы скакуна сердечках. В целом, сцена здорово напоминает любовные разборки из The Sims. Водруженный на лошадь юнит обретает преимущество в скорости и силе, но теряет способность пользоваться дополнительными навыками. Ну а крестьяне тоже могут использовать четвероногих друзей как подспорье в работе.



Лошадь может топтать пехотинцев, которые мешают наезднику наслаждаться легким аллюром.

Сражения происходят по классической для игр типа Warcraft схеме — собираем ораву побольше и с криками «ура-а-а!» бежим разносить вражескую базу. Никаких формаций нет и в помине, так что несутся все нестройной толпой. В пылу сражения повлиять мы ни на что уже не можем, так как даже отличить своих от чужих становится довольно трудно, а управлять ходом побоища даже не стоит и пытаться.



По старой доброй традиции от ударов мечей здания загораются. Кстати, здесь их можно тушить.

Принимая решение о покупке (или не покупке) **Battle Realms** необходимо принять во внимание, что это очень красивая игра. Очень! Посмотреть действительно есть на что. Красивейшие здания, великолепные модели юнитов, которые, к тому же, еще и превосходно анимированы: добросовестно размахивают мечами, стреляют из луков, карабкаются по лестницам на сторожевые башни и т.д. Жаль, что камеру нельзя ни вращать, ни масштабировать. Можно только чуть-чуть наклонять, да и то обнаружилось это случайно — я просто попробовал покрутить мышиное колесико.

Интересно, что из крестьян получаются не только мужики с мечами и луками, но и гейши. Притом «тренируют» их в банях. Что происходит в японских парилках, откуда мужчины выходят гейшами, даже и предположить боюсь.

По большому счету, статью можно было сделать восторженно-хвалебной. **Battle Realms** этого вполне заслуживает. Но мы все играли в Warcraft I, II и прекрасно знаем, что это за зверь. За исключением всех вышеперечисленных особенностей и странностей, **Battle Realms** от него ничем не отличается. А следовательно, перед нами образцово-показательная RTS. Не более.



Логово клана Змеи. Невероятно, но даже на такой земле может расти рис.



COVER STORY

Jak&Daxter: The Precursor Legacy

СПЛОШНОЕ ОЧАРОВАНИЕ

BONUS НА DUCHE

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО

Жанр: action/adventure **Издатель:** Sony **Разработчик:** Naughty Dog
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.naughtydog.com/

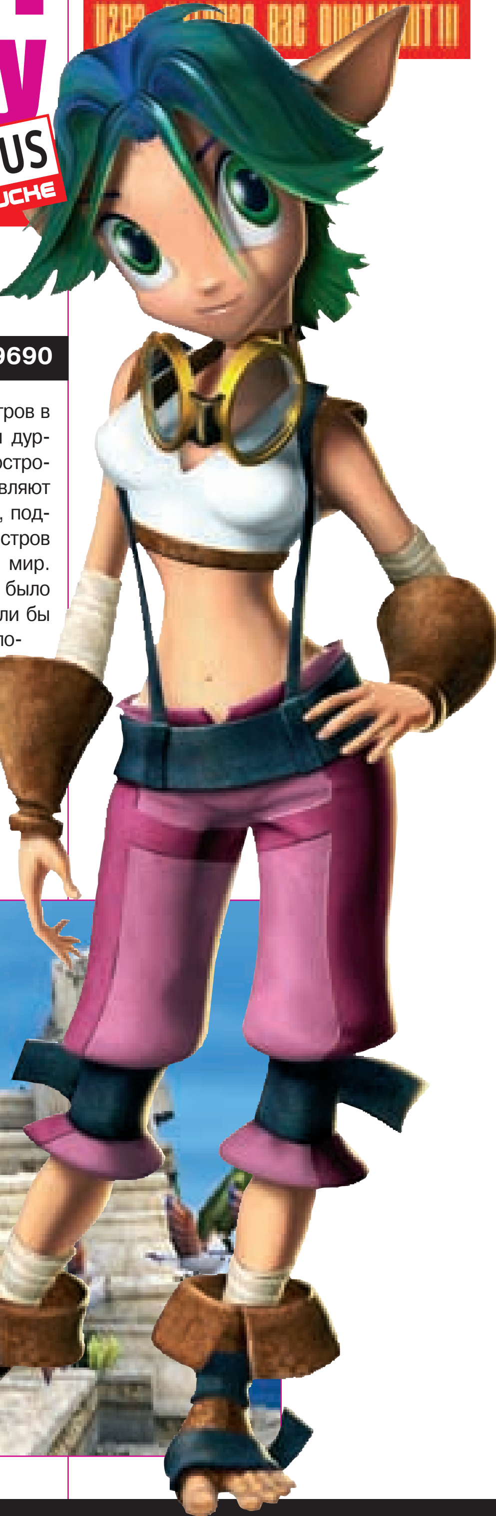
Доп. инф.: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9690

В середине девяностых годов компания Sony, вынужденная конкурировать с только что появившейся консолью лидера игрового рынка двух предыдущих поколений Nintendo, отчаянно искала проект, который мог бы перебить знаменитый Super Mario 64 или, по крайней мере, состязаться с ним на равных.

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Потенциальный хит был найден в лице совместного проекта кинокомпании Universal и молодой студии Naughty Dog. Называлась игра Crash Bandicoot. Будучи по сути куда примитивнее и однообразнее Mario, она по-своему решила вопрос наличия на PlayStation классного платформера. Но если Miyamoto и его команда EAD за три года были способны создать лишь одну супер-игру, то Naughty Dog за тот же срок успела сделать три, и неплохие. За это время по всему миру было продано более 20 миллионов копий игр сериала Crash Bandicoot, а Naughty Dog успела окончательно рассориться с Universal и, отказавшись от всех прав на Crash, перейти под теплое крылышко Sony. Новый проект команда создавала почти так же долго, как и Miyamoto — своего Марио. И что поразительно – именно сегодня, а не пять лет тому назад, когда это было так нужно, игровой мир получил от внутреннего подразделения Sony игру-платформер, по качеству сравнимую лишь с лучшими работами EAD. Я просто не могу сравнить **Jak & Daxter** ни с чем другим, кроме Mario 64, — даже помня о том, что с чисто игровой точки зрения Naughty Dog «всего лишь» удалось повторить результат, которого Nintendo добилась пять лет тому назад.

Два закадычных приятеля-хулигана, **Jak и Daxter**, не послушавшись советов мудрого наставника, отправились на мрачный туманный остров в поисках приключений на свои дурные головы. Оказалось, что на острове всем давным-давно заправляют служители непонятного культа, подчинившие себе страшных монстров и собирающиеся уничтожить мир. Или что-то в этом роде. И все было бы просто и замечательно, если бы балда Daxter не свалился в колодец со странной энергетической субстанцией. Через несколько секунд он выскочил оттуда, как ошпаренный, в облике странного существа, представляющего собой помесь хорька и белки. Безумного хорька и безумной белки, хотелось бы добавить.





rating

Сергей Овчинников	9	Лучший платформер со времен Super Mario 64. PlayStation 2 теперь готова к нашествию Mario Sunshine. Или все-таки нет?
Сергей Амирджанов	9	Один из самых качественных платформеров на моей памяти. Jak & Daxter никогда не надоедает, а графически - это просто шедевр.
Дмитрий Эстрин	8	Достойный продолжатель традиций Crash Bandicoot и иже с ним. Главное - смириться с недостатком оригинальности.
Юрий Поморцев	8	До звания настоящего шедевра, живущего в веках, этот проект не дотягивает лишь из-за отсутствия оригинальных решений.

34
средний балл
8,5



Общение с обитателями мира — важная часть прохождения игры. У них вы получаете новые задания.

Впрочем, безумным он был еще до веселого приключения. В общем, теперь друзьям предстоит проделать огромный путь и совершить кучу подвигов, чтобы вернуть Daxter'у его привычный облик и по ходу дела спасти мир. Причем подвиги придется совершать Jak'у. Второй кадр присутствует в игре исключительно ради шуток, дуракаваляния, клоунады и прочих полезных в долгой дороге глупостей.

Как и Mario 64, **Jak & Daxter** совершенно нелинеен. Забудьте о стандартизированном прохождении уровня



Полеты на уникальном гравимобиле составляют незначительную, но увлекательнейшую часть игры.

за уровнем в Crash Bandicoot. Это совсем другая игра. Существует единый игровой мир. То есть совершенно и абсолютно единый — без деления на уровни и структуры, без дополнительной подзагрузки и строго очерченных лимитов. Только с названиями зон, ненавязчиво появляющимися на экране при переходе границы, чтобы не потеряться. Мир **Jak & Daxter** – это большой остров и еще несколько островков поменьше, с двумя солидными городами, гигантской заснеженной горой, зловещими пещерами, пиратским кораблем, затянутым трясиной болотом, настоящим огнедышащим вулканом и даже собственной затонувшей мини-Атлантидой.

Как и Mario 64, Jak & Daxter совершенно нелинеен. Забудьте о стандартизированном прохождении уровня за уровнем в Crash Bandicoot.

Мир, в котором все дышит жизнью и изменяется каждую секунду. Здесь есть даже смена дня и ночи, которая не зависит от того, где вы в данный момент находитесь и чем занимаетесь. Просто проходит день, наступает вечер, окрашивающий небо и все вокруг в золотые и багровые оттенки, а спустя еще пару минут тихо и незаметно спускается южная звездная ночь. Ни о каком стандартном прохождении уровней «из точки A в точку B» здесь не может быть и речи. Основной целью является сбор так называемых «power cells», определенное количество которых поможет проникнуть в ранее недоступные участки карты. В каждом районе их спрятано около десятка, причем для получения каждой требуется выполнить определенные действия, на манер поиска звезд в Mario 64. Однако, в отличие от Марио, на уровнях спрятано лишь около половины всех power cells. Остальные находятся у обитателей острова. Чтобы получить их, необходимо выполнять различные поручения. Вам придется собирать веселых коровоподобных существ в загон, ловить улепетнувшую музу местного художника, обеспечивать деревню магической энергией, чтобы мэра переизбрали на второй срок, и так далее. Некоторые жители просто любят деньги, которые в игре заменяют некие precursor orbs, — поначалу для получения очередной power cell достаточно лишь взятки в размере 90 у.е. Потом суммы возрастают. Так, например, оракулы, безумные каменные статуи, помимо глупых советов грозным голосом предлагают прикупить ценную штуковину уже за 120 precursor orbs. Как правило, для попадания на очередную территорию достаточно собрать лишь около половины всех power cells в регионе. Причем территории открываются не по одной, а сразу огромным куском карты. Так, например, изначально в игре доступно три больших «уровня», не считая тренировочного. После того как вы получите в свое распоряжение лодку рыбака, наловив 200 фунтов вкусной рыбы в забавнейшей мини-игре, появится возможность отправиться на Misty Island (тот самый, где не повезло Daxter'у). Ну а перелетев через огненный каньон на антигравитационном мотоцикле и собрав 25 power cells, вы сможете исследовать еще один огромный район главного острова, состоящий из горной деревушки, затонувшего древнего города, мистических руин и большого болота с лягушками, комарами и дирижаблем.



Разбираться с каждым из монстров нужно особым способом. Этих красавцев, например, нужно со всех сил бить Daxter'ом в живот.

Jak & Daxter на пару с Metal Gear Solid 2 удалось практически полностью развеять все сомнения относительно графических возможностей консоли. Яркая, чрезвычайно разнообразная палитра, потрясающие световые эффекты, невиданные досele на этой консоли детализованные текстуры, — все это наконец-то заставляет восхищаться возможностями PS2. Добавьте к этому отлично работающую камеру, которую при случае можно легко подвинуть в удобное положение, и стабильные 60 кадров в секунду. Главная гордость Naughty Dog – это дальность обзора. С вершины высокой горы можно фактически увидеть весь игровой мир на многие километры вокруг. К недостаткам графики можно отнести лишь достаточно примитивную работу с тенями.



Движок игры использует все возможности, для того чтобы создавать живой интерактивный мир.

Несмотря на то что **Jak & Daxter** не открывает новых горизонтов в жанре, на сегодняшний день это, пожалуй, лучший платформер на рынке. Naughty Dog наконец-таки научилась делать не просто интересные игры, а вещи выдающиеся.

Moto Racer 3

ГЕРОИ АСФАЛЬТА

BONUS НА DUCHE

PC PlayStation 2

Жанр: racing **Издатель:** EA **Разработчик:** Delphine Software
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.motoracer3.com/
Требования к компьютеру: PIII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7599

Нас снова зовет рев многокубовых двигателей, заманчивый перелив хромированных деталей и неистовый гул трибун...

Юрий Воронов
k-night-raven@newmail.ru



Тем, кто забыл, почему в прошлом тысячелетии дельфинам не спалось спокойно, напоминаю. Первый Moto Racer был бесшабашной аркадной гонкой на мотоциклах, которая прославила фирму Delphine Software. Впервые в одной игре можно было прокатиться как на спортивных, так и на кроссовых мотоциклах – и это было главным козырем Moto Racer. Потом вышла вторая часть, которая могла похвастаться практически революционным редактором трасс. Но все это уже старые вехи истории, сейчас нас с нетерпением дожидается новый Moto Racer. За номером три.

ВЕЯНИЯ НОВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

Уже вступительный ролик зажжет искру в глазах геймера и заставит сердце стучать в унисон с двигателем. Но после окончания заставки сердце замирает... И мы понимаем, что ждет нас нечто совершенно новое и неизведанное... Moto Racer нового тысячелетия!



Трибуны, конечно, не трехмерные... Но зато все остальное исключительно в 3D.

В безумном каскаде новшеств, раскинувшихся перед нашим взором, главными, наверное, являются целых 3 новых режима гонок. Delphine Software не стала мелочиться и решила запихнуть в свою новую игру практически все возможные соревнования на мотоциклах. Теперь можно почувствовать себя не только героем асфальта и королем грязи. Впервые за историю компьютерных игр мы сможем запросто заниматься триалом в закрытых помещениях! Или показать все свое мастерство в свободной трюковой программе — а ведь раньше трюки были только побочной частью игры. А как вам возможность прокатиться по оживленным улицам Парижа в нелегальных гонках? Прелесть!

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
игра, которая вас ошеломит!!!

Особой похвалы разработчики заслуживают за режим триала. Впервые кто-то решился создать симулятор этого интереснейшего вида спорта, отдающего явным экстримализмом. Основной прикол — гонщик преодолевает препятствия, искусно балансируя на мотоцикле. Как это выглядит в игре? На сто процентов эффектно и реалистично. Delphine Software великолепно справи-



rating

Юрий Воронов	8	Игра войдет в историю хотя бы как первый в мире симулятор триала.
Сергей Амирджанов	8	Moto Racer 3 можно простить любые прогрешения за одну лишь сногсшибательную трассу, проложенную по улицам Парижа.
Дмитрий Эстрин	7	Любители мотогонок будут, конечно, в восторге. На мой взгляд, игра слабовата с точки зрения технологий.
Юрий Поморцев	9	Лучший мотогоночный симулятор на PC. Мелкие недочеты — не в счет.

32 средний балл **8,0**



Перед вами неповторимый и великолепный триал-режим.



Разработчики не пожалели эффектов на Stade de France.

лась со своей задачей и сделала интересным и играбельным то, что казалось невозможно воплотить в виртуальном обличии.

А вот чем разработчики на этот раз себя не утруждали, так это дизайном трасс. Они на скорую руку склепали близнецов реально существующих «овалов». В итоге и фанаты довольны, и в неудачном дизайне никого не обвинишь. Хотя, конечно, можно было бы пойти и другим, более тернистым путем… Ну да ладно.

В безумном каскаде новшеств, раскинувшихся перед нашим взором, главными, наверное, являются целых 3 новых режима гонок. Delphine Software не стала мелочиться и решила запихнуть в свою новую игру практически все возможные соревнования на мотоциклах. Теперь можно почувствовать себя не только героем асфальта и королем грязи…

Юрий Поморцев. Ложка дегтя набралась, и довольно быстро. Взять, например, звуковые эффекты. «Саунд-треск» отличный, спору нет. Но как звучат мотоциклы — это, мягко говоря, слух не ласкает. Создается устойчивое впечатление, что по трассе носится не орава спортсменов-мотоциклистов, а рой разъяренных пчел. Да и графика не настолько идеальна, как хотелось бы. При максимальной детализации заявленных системных требований хватает с большо-ой натяжкой. Так что не все спокойно в мото-королевсте, далеко не все спокойно…



Да, и такие безумные пируэты возможны. Было бы желание — а мастерства гонщиков хватит с лихвой!

Еще одна новость. Игра полностью снялась с насиженного аркадного места и перешла в стан симуляторов. Управление стало исключительно плавным и отзывчивым. А физическая модель создавалась при технической поддержке настоящих мастеров-гонщиков и механиков. К примеру, консультантом по спортивным мотоциклам стал Olivier Jacque, гонщик, выступающий на чемпионате мира в классе 500 кубических сантиметров, что о чем-то да говорит…

А ВМЕСТО СЕРДЦА — ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Новый движок игры неоднозначен. С одной стороны, высокодетализованные мотоциклы и гонщики, с другой — откровенно слабая проработка некоторых треков и простенькие блеклые текстуры. Сюда же — красота



Детализация мотоконей и их всадников на высоте. Настоящие Герои Асфальта!

световых эффектов в закрытых помещениях и блеклость асфальтовых трасс на природе… Но вот чего не отнимешь у игры, так это великолепных повторов и отличного саундтрека. Тут все в порядке.

Позвольте выразить мнение. При некоторых недочетах в графике, игра все же великолепна. Разнообразие, динамика, реалистичность — все отлично замешано и готово к употреблению. На старт, внимание, марш!

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

LORD OF SNOWBOARD

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

PlayStation 2 Nintendo GBA

Жанр: sports **Издатель:** Activision **Разработчик:** Deersoft
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.activision.com/

Дополнительная информация: http://www.shaunpalmer.com/

Из всех экстремальных видов спорта, пожалуй, именно сноубординг пробился в современную игровую индустрию первым — если не принимать во внимание старые двухмерные игры и не считать гонки на скутерах по океанским волнам каким-либо «экстримом».

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Пальма первенства принадлежит Nintendo. Студия EAD под присмотром Miyamoto и руководством единственного вольнонаемного дизайнера компании, Жиля Годара (его первой работой был оригинальный StarFox для SNES, а второй – веселая интерактивная голова Марио в заставке Super Mario 64), в 1997 году за одиннадцать месяцев создала шедевр под названием 1080 Snowboarding. Игра по Nintendo`вским меркам не считалась особенно популярной – было продано что-то около полутора миллионов копий. Однако последователей у нее было более чем достаточно. От традиционного ответа Sony в стиле «а мы тоже так можем», ужасного и неизменно отвратительного, вне зависимости от серии, Cool Boarders, до оригинальных поделок от Atlus, Electronic Arts и прочих издательств. Повторить искрометный игровой процесс никто так и не смог, да и графические возможности PlayStation не позволяли отображать на экране сколь-нибудь реалистичный снег. Потребовалось несколько лет и появление нового феномена под названием Tony Hawk's Pro Skater, прежде чем индустрия вспомнила о существовании сноубординга. Компания Activision, основавшая в этом году но-



вый спортивный брэнд O2 Sports Revolution и в перспективе планирующая приделать приставку «Pro» чуть ли не ко всем видам спорта, поручила создание клона Tony Hawk на сноуборде малоизвестной команде Deersoft.

Говоря откровенно, так игры не делают. Мы уверены, что тонны халтуры «Тони Хок Pro футбол», «Тони Хок Pro керлинг» и «Андрей Макаревич Pro

По аналогии с Tony Hawk'ом, Shaun Palmer – это очень известный чемпион по сноубордингу, милостиво согласившийся за неанонсированную круглую сумму предоставить игре свое имя. Помимо появления во вступительном ролике, он, естественно, не имеет к ней никакого отношения.



домашняя выпечка» хорошего имени Activision не сделают. Тем удивительнее тот факт, что в данном случае идея сработала, и сработала на редкость удачно.



По аналогии с Tony Hawk'ом, **Shaun Palmer** – это какой-то очень известный чемпион по сноубордингу, милостиво согласившийся за неанонсированную круглую сумму предоставить игре свое имя. Помимо появления во вступительном ролике, он, естественно, не имеет к ней никакого отношения. Сам Тони Хок, кстати, в последнее время все же проявляет интерес к «своей» игре, фактически

rating

Сергей Овчинников	8	Не идеальный, но чрезвычайно близкий к возможному «проекту мечты» трюковый симулятор сноубординга.
Сергей Амирджанов	8	Хорошее начало нового спортивного сериала. Большинство пробелов в управлении и дизайне наверняка будет устранено в сиквеле.
Дмитрий Эстрин	8	Почти 1080. Только проще, динамичнее, красивее и разнообразнее. Интерес к игре, впрочем, примерно такой же.
Юрий Поморцев	8	Поклонники Tony Hawk будут довольны. Фанаты 1080 Snowboarding — тоже. Activision заработает еще немного денег.

32
средний балл
8,0

сделавшей ему имя. В третьей серии он даже самостоятельно записал советы и комментарии к тренировочному уровню.

Поскольку Pro Snowboarder является лишь первой попыткой в новом поджанре, особенного лоска в своем творении разработчики решили пока не наводить. Все предельно просто и по большей части скопировано прямиком из Pro Skater. Стандартные режимы с обязательной «карьерой», десять спортсменов на выбор, включая и самого Палмера, различные доски (большую часть которых нужно зарабатывать), несколько видов одежды. Кое-какое разнообразие в этот стройный ряд вносят многопользовательские режимы. Самый необычный из них, push, подразумевает постепенное вытеснение проигрывающего участника с разделенного экрана. Поначалу в игре открыта лишь одна трасса. Чтобы получить возможность покататься на остальных, необходимо собрать определенное количество «спонсоров», по аналогии с кассетами в Tony Hawk. Цели точно так же разнесены по различным заданиям: с помощью трюков набрать определенное количество баллов, сбить пять объектов, собрать логотипы, выполнить определенный трюк над указанным объектом, пройти всю трассу за ограниченное время, набрав при этом энное количество очков... На выполнение любой части этого списка дается, в отличие от Tony Hawk, не две, а три минуты, позволяющие внести больше разнообразия в свои действия. Главное же отличие сноубординга от скейтбординга заключается в том, что здесь вы не можете засесть за любимый снаряд и набивать на нем очки. В **Shaun Palmer** постоянно приходится двигаться, скользить вниз по склону, попутно используя все особенности ландшафта, чтобы заработать дополнительные баллы. К счастью, дизайн треков позволяет это делать с легкостью и завидным разнообразием.



Погодные эффекты в Shaun Palmer на высоте - снег валит как положено, и все вокруг вполне красиво.

В трюковом плане игра ушла далеко вперед от примитивной системы 1080. Разнообразие приемов и комбинаций почти так же грандиозно, как и у Neversoft, однако кое-какие штуки разработчики наверняка попридержали для неизбежного сиквела, — ведь им теперь, скорее всего, придется выпускать очередную серию каждый год. На трассах, скопированных с реальных горнолыжных треков, эффективно использован практически каждый метр. Деревья, строения, разумно расставленные рельсы, трамплины, даже высоковольтные линии электропередач — все это позволяет проворачивать совершенно безумные комбинации. В процессе подсчета ваших результатов большое значение имеют не только сами трюки, но и объекты, на которых они выполняются. Таким образом, даже просто «проскакав» по нескольким лестницам, перилам, проводам и крышам, можно заработать немалое количество очков.

В отличие от третьего Tony Hawk, **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** выходит исключительно на PlayStation2, без версий на PSone и других приставках. Оригинальная переделка для GameBoy Advance не в счет. Имея в своем распоряжении лишь одну платформу, Deersoft могла бы всерьез озаботиться повышением уровня графического оформления проекта. Как вы можете без труда догадаться, ни о каких прорывах в графике здесь речь, увы, не идет. Не то чтобы **Shawn Palmer** выглядел примитивно или же некрасиво. Просто ничто в этой игре не заставит вас замереть от восторга, а сами трассы, несмотря на использование известного еще с 1080 трюка с различными стилями освещения и несколькими несложными погодными эффектами, лишены вдохновляющих видов. Проиграв в качестве графики, Deersoft выиграла в другой области. Даже при беглом знакомстве с игрой становится ясно, что чувствительность управления и простота выполнения трюков находятся на высочайшем уровне.



Графика в игре напоминает 1080 — кажется, что играешь на N64. PS2 здесь выдает лишь скорость.

Проиграв в качестве графики, Deersoft выиграла в другой области. Даже при беглом знакомстве с игрой становится ясно, что чувствительность управления и простота выполнения трюков находятся на высочайшем уровне. Лично мне показалось, что управление в Shawn Palmer даже удачнее, чем в Tony Hawk.



Трюковая система столь же развернута и совершенна, как и в THPS. Однако приемов пока что маловато — новые наверняка припасены для сиквела.

Подытоживая вышесказанное, можно заметить, что, несмотря на очевидную вторичность и полную зависимость от пути, указанного успешным прародителем, творение Deersoft заслуживает внимания. Хотя бы потому, что идеи Tony Hawk работают в сноубординге ничуть не хуже, а возможно, даже и лучше, чем в самом Pro Skater. Не исключено, что следующая серия игры достигнет планки качества, свойственной, например, THPS3. Но и сегодня играть в **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** чрезвычайно интересно.

Команч 4

BONUS НА DUCHE

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

НЕБЕСНЫЙ QUAKE

PC **Жанр:** 3D action/simulation **Издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Novalogic
Локализация: Snowball Interactive **Количество игроков:** до 16 **Онлайн:** http://www.novalogic.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9450

Дождались! После долгого перерыва серия Comanche вновь вернулась к жизни. Новый «Команч» красив, динамичен, прост и доступен. Что тут говорить — кульминация всей серии!

Юрий Воронов
k-night-raven@newmail.ru

К БОЮ ГОТОВ

В «**Команче 4**» нам предстоит бросить вызов мировым террористическим организациям и, перебираясь из одной горячей точки мира в другую, стирать террористическое зло с лица старушки Земли. Проходя миссии, мы сможем побывать в различных частях света — в Бейруте и Алжире, на Филиппинах и Балканах, в Индонезии и Египте. Нас ждут везде, где требуется привычная грубая сила для патетичного насаждения мира. Даже на границе Белоруссии и России террористы надеются сорвать планы наших государств по успешному сотрудничеству. Вот как.

Цели миссий обычно сводятся к уничтожению или защите различных объектов. Миссий множество. Нам предстоит защищать президента Италии, уничтожать секретные базы, химические заводы и корабли террористов, прикрывать группы спецназа. Плюс еще пара десятков различных заданий, в которых всю черновую и сложную работу сваливают на наши плечи в надежде на удачу и чудо-вертолет, который находится в умелых руках.

30 МИЛЛИМЕТРОВ В ДИАМЕТРЕ

Без врагов – никуда, ведь большую часть времени мы будем заниматься их планомерным уничтожением. Супостатов заготовлено великое количество — перед нашим взором постоянно будут мелькать характерные бородатые физиономии. Да, лицо террориста стереотипно — что в «**Команче**», что в каком-нибудь Rouge Spear, все возмутители мирового порядка похожи, словно близнецы.

Гениальную систему искусственного интеллекта в Novalogic создавать не стали. Разработчики пошли другим путем: сделали модель AI не слишком сложной, однако очень эффективной.



Гениальную систему искусственного интеллекта в Novalogic создавать не стали. Разработчики пошли другим путем: сделали модель AI не слишком сложной, однако очень эффективной.



Печальная картина — гибель «Команча». В игре нам предстоит увидеть ее не один раз.

Террористов снабдили всевозможной техникой и оружием и, без лишних раздумий, в огромных количествах разместили их в ключевых точках. Результат превзошел все ожидания. Бои в игре похожи на настоящую Третью мировую. Множество врагов, ракеты и пули, летящие со всех сторон, все просчитано так, что мы не останавливаемся ни на минуту, так как промедление смерти подобно. И на этой динамике построена большая часть игры. Летим на задание, долетаем до точки, и начинается война. Или мы, или они — третьего не дано.

Я БЫ В ЛЕТЧИКИ ПОШЕЛ...

Управление очень простое. Ближе всего оно к жанру 3D action и напоминает стандартное управление какого-нибудь Quake. О симуляции настоящего вертолета здесь даже и речи нет. Есть кнопки движения вперед-назад, «стрейфа» вправо-влево и подъема вверх-вниз, в которых и заключается вся магия управления нашим винтокрылым зверем. Крутимся вокруг оси с помощью мыши, стрейфимся, иногда меняем высоту — вот и все хитрости. Удобно — никаких навороченных джойстиков и педалей не

rating

Юрий Воронов	8	Отличный, ураганный action — и этим все сказано!
Сергей Амирджанов	9	Блестяще реализованная технологически, четвертая серия Comanche выводит NovaLogic из тени .
Дмитрий Эстрин	9	Это не симулятор! Это action... Но при этом один из самых лучших за последнее время.
Юрий Поморцев	8	Красиво, эффектно, деструктивно... Но уж слишком примитивно мыслят враги. Если вообще мыслят.

34 средний балл 8,5



Игра изобилует различными пиротехническими эффектами, и, что интереснее, — правильными отражениями.

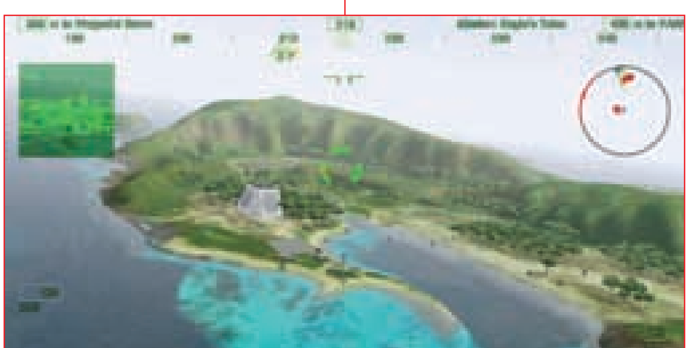
нужно, они будут только мешать. Итого: разработчики нашли золотую середину между количеством врагов, простотой их уничтожения и уязвимостью нашего вертолета.

НЕ ТАК СТРАШЕН ВРАГ, КАК ЕГО «СТИНГЕР»

Боевой техники в игре хватает. Здесь есть почти все — начиная от



А вот и главный виновник торжества – RAH-66 Comanche.



автоматов Калашникова и «Стингеров» у террористов, и заканчивая БТРами, джипами, грузовиками, танками и вертолетами. Вся техника у союзников американская, а вот у террористов — российская, хотя к России эти группировки не имеют никакого отношения. Один из основных казусов: серийным вертолетом у террористов является наш КА-50 "Черная Акула"... Ну да ладно, простим им этот грешок — все равно игра даже не претендует на реалистичность.

А вот графические красоты в «**Команч 4**» просто потрясающие. Детализация всей техники отменная — можно разглядеть марку автоматов в руках у террористов. Анимация людей для игры такого размаха тоже более чем хороша. Солдаты и террористы очень реалистично ходят, бегают, падают — ну прямо как гражданские! Хорошо проработаны ландшафты: деревья, холмы, дома, вода (с отражением!) — все, как и должно быть в жизни. Плюс, серьезная заявка на интерактивность. Взорвать и разрушить можно все, что угодно, вплоть до выбивания стекол в зданиях!

ЭПИЛОГ

В заключение хотелось бы сказать, что игра оправдала все возложенные на нее надежды. Никто не ждал гениального сюжета, великолепной физики или достоверных исторических событий. «**Команч 4**» представляет собой динамичный, красивейший 3D action, предназначенный для тех, кому надоели темные коридоры и маленькие лужайки обычных игр этого жанра, кто хочет полной свободы, но не сложного и навороченного управления. Итак, от винта?! END

Hundred Swords

ПОДКИДЫШ

PC **Dreamcast**

Жанр: 3D RTS Издатель: Empire Interactive Разработчик: Sega Количество игроков: до 4
Онлайн: http://www.sega.co.jp/ Требования к компьютеру: PII 400, 64MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://hundred.dricas.ne.jp/

Hundred Swords — явление из ряда вон выходящее. Смешав стратегию с элементами ролевой игры и поместив всю эту прелесть в трехмерный мир, разработчики игры надеялись создать нечто экстравагантное. Но закон гласит: «Чем больше хочешь стать принцессой, тем больше походишь на тыкву».

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

История игры началась давно — во времена расцвета Dreamcast. Команда разработчиков решила убить сразу двух зайцев, объединив стратегию и ролевую игру. Нужно сразу сказать, что в итоге на Dreamcast игра особой популярностью не пользовалась, а ее выход в Америке и вовсе решили отменить. Достаточно показательно, согласитесь. Тем не менее, про игру не забыли и каким-то чудом совсем недавно выпустили ее порт на PC.

За основу описания игры возьмем однопользовательский adventure mode. Сказочный фэнтези-мир игры состоит из четырех государств, чьи алчные и жестокие правители всеми силами пытаются потеснить соседей. Нам же предстоит нырнуть в пучину междоусобных войн и помочь одной из держав под нашим чутким руководством покорить весь мир. Не буду вдаваться в детали душещипательного сюжета игры, скажу лишь, что он запросто может поспорить с любым мексиканским сериалом. Так что любители типично японских RPG смогут вдоволь посмаковать сюжетные страсти.



А поклонники RTS, взращенные на Blizzard'овских стратегиях, напротив, будут немного разочарованы игрой. Прежде всего, ее излишней простотой. Всего в игре представлено четыре типа бойцов: пехотинцы, лучники, маги и кавалерия (всадники на полулошадях-полудраконах). При этом четко соблюден баланс между видами войск: кавалерия запросто уничтожает магов, маги — пехоту, пехота — кавалерию. Замкнутый круг. Но кроме тривиальных персонажей есть также личности неординарные — командиры (а-ля War Wind). Это персонажи, обладающие ярко выраженной индивидуальностью и отвечающие за тот или иной отряд. Именно поэтому в **Hundred Swords** нам чаще приходится управлять командирами, нежели отдельными юнитами. Но сказать однозначно, хорошо это или плохо, очень сложно. Дело в том, что при нападении на командира его подопечные бросают все дела и сломя голову спешат на помощь. А при его гибели вверенный ему отряд и вовсе впадает в состояние депрессии и никак не хочет подчиняться игроку. Так задумано разработчиками. На самом деле, этот элемент игрового процесса иногда начинает действовать на нер-



По трехмерным холмам, по трехмерным полям! Наш отряд погружается в трехмерный туман…

Искусственный интеллект противника находится в эмбриональном состоянии, что позволяет нам с поразительной точностью предугадывать следующее место и время атаки.



rating

Олег Кафаров	6	Заурядная и простоватая игра. Понять, на кого рассчитан проект, мне так и не удалось. Может, удастся вам?
Сергей Амирджанов	7	Забавный стратегический проект Smilebit, в котором, правда, больше оригинальности, нежели реальной игры.
Дмитрий Эстрин	7	Warcraft в стиле аниме. И этим, на мой взгляд, все сказано.
Юрий Поморцев	6	Приставочный стиль выпирает из всех щелей. На PC такие стратегии смотрятся весьма странно — уж лучше еще раз запустить Starcraft.

26
средний балл
6,5



Маги атакуют! К сожалению, это самый зрелищный эпизод!

вы. А учитывая тот факт, что во время выполнения задания сохранить игру не представляется возможным (спасибо, Dreamcast!), потеря командира может стоить вам всей миссии!

Кроме сражений нам придется также заняться сбором ресурсов и строительством. Но и тут разработчики сделали все на свой лад. Видимо, при создании игры они рассчитывали больше на «приставочников», которые не привыкли к расчетливому стратегическому мышлению. Именно поэтому разновидности построек можно пересчитать по пальцам, равно как и их функции. Основное сооружение — пункт главнокомандующего (или попросту HQ), потеря которого приравнивается в провалу миссии. Второе по значимости строение — казарма. Правда, для того чтобы создать в ней боевых юнитов, необходимо поместить туда одного из командиров. Зачем? Одному Богу (и, возможно, разработчикам) известно. Процесс создания юнитов, кстати, занимает считанные секунды.

Перед началом каждой миссии нам сообщается задание и время, отведенное на его выполнение (времени обычно в обрез). Более того, можно заранее ознакомиться с картой и получить ц.у. о том, куда надо идти и что делать. Дело в том, что прохождение игры строго линейно и выиграть миссию можно только одним единственным способом (например, пройти по четко определенному маршруту и убить при этом четко определенное количество врагов). Шаг в сторону — «расстрел». Это заметно сковывает свободу маневра и полностью исключает любую «самодеятельность» в прохождении. В случае победы мы получаем энное количество предметов, чтобы произвести апгрейд юнитов (увеличить силу атаки, уровень защиты и т.п.).

Искусственный интеллект противника находится в эмбриональном состоянии, что позволяет нам с поразительной точностью предугадывать следующее место и время атаки. Это вам не Shogun и даже не Warhammer!

Ландшафты игры достаточно однообразны и угрюмы. О моделях юнитов вообще отдельный разговор. Минимализм во всем, особенно в деталях, — вот главное кредо создателей игры.

Невозможно не заметить, что Adventure Mode не хватает динамичности и достойного уровня сложности.

Также в игре есть многопользовательский режим, позволяющий меряться силами одновременно четырем игрокам. Стоит отметить, что существует ограничение на количество юнитов — не более ста с каждой стороны.

Теперь о технической стороне проекта. Самая главная фишка игры, трехмерность, на деле сыграла с нами злую шутку. Все дело в том, что она скорее мешает, нежели помогает. Ужасная работа камеры, которая может снимать происходящее на поле брани всего лишь с трех позиций, способна изрядно потрепать нервы. Лично я в итоге остановился на перпендикулярном виде «сверху», то есть практически отказался от трехмерности. Второй достаточно раздражающий недостаток — туман, висящий плотной завесой вокруг отряда, наследство Dreamcast. Ландшафты игры достаточно однообразны и угрюмы. О моделях юнитов вообще отдельный разговор. Минимализм во всем, особенно в деталях, — вот главное кредо создателей **Hundred Swords**. О спецэффектах, с вашего позволения, я вообще промолчу.



Типично «сериальные» сюжетные страсти не будут стихать даже в самый разгар сражения.

О развитии сюжета мы узнаем не из зрелищных роликов, а из своеобразных комиксов, выполненных в японском стиле. Полное отсутствие озвучки персонажей и очень заурядное музыкальное сопровождение позволяют нам со спокойной душой отключить звук. Хотя в этом есть свой плюс — не разбудим ночью соседей. Разве что наши редкие яростные возгласы по поводу крайне недоработанного управления все-таки не дадут им насладиться мирным сном.



А вот и главная постройка! Толку от нее — ноль, однако если ее разрушат, можно поставить крест на всей миссии.

Стоит ли покупать игру — решать, конечно, вам. От себя лишь замечу, что после «тест-драйва» **Hundred Swords** у меня осталось некое чувство пустоты, как будто бы в игре чего-то не хватает. Так сказать, «ни рыба ни мясо», «ни ролевая ни стратегическая»… END

4X4 Evolution 2

ПОЛНЫЙ ПРИВОД НА СЛУЖБЕ ПАЛЕОНТОЛОГИИ

Жанр: racing Издатель: GOD Games Разработчик: Terminal Reality
Количество игроков: до 8 Онлайн: http://www.4x4evolution.com/
Требования к компьютеру: PIII 450, 128MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/14587/default.asp

Подсчитав прибыль и почесав затылок после успеха игры 4x4 Evolution, ребята из Terminal Reality, недолго думая, решили взяться за продолжение, и сегодня мы будем пожинать плоды их многомесячных трудов.

Юрий Воронов
k-night-raven@newmail.ru

Окинем взглядом все новшества игры. Пятнадцать новых локаций органично присоединились к такому же количеству старых. Итого три десятка. Новые приобретения в стане производителей полноприводных любимцев — Jeep и Infiniti, потери — Ford. Видимо, последний решил-таки забрать лицензию. В итоге общее количество красавцев-авто перевалило за сотню. И пускай десять из них представляют собой различные вариации Chevrolet Blazer, все равно круглая солидная цифра внушает уважение.



Гараж – не только эстетическое любование нашим красавцем, но и множество полезных опций.

Наиболее интересная особенность 4x4 Evolution — возможность выполнять миссии. В них мы можем отдохнуть от бешеных гонок на чемпионатах, помыть машину, поменять пару деталей и… заняться общественно полезными делами. Например, помочь жителям деревни, пострадавшей от землетрясения, доставив медикаменты.

Основным режимом игры, не считая классического набора из quick race, time attack, free roam и multiplayer, является career. В нем мы будем зарабатывать деньги, покупать машины и многочисленные запчасти. Кстати, последних будет великое множество — такого колоссального разнообразия не было на моей памяти ни в одной игре. Но это не главное. Наиболее интересная особенность **4x4 Evolution** — возможность выполнять миссии. В них мы можем отдохнуть от бешеных гонок на чемпионатах, помыть машину, поменять пару деталей и… заняться общественно полезными

rating

Юрий Воронов	7	Революции мы не увидели, а вот эволюция удалась на славу.
Сергей Амирджанов	6	При попытке запомнить все названия внедорожных гонок, да еще и связать названия с конкретными играми, плавятся мозги.
Дмитрий Эстрин	6	Очень слабо. Вторичный racing, не способный вызвать практически никаких эмоций. Даже отрицательных.
Юрий Поморцев	7	Средней руки гонки, рейтинг которых существенно поднимает интересная находка с дополнительными миссиями.

26
средний балл
6,5



Зеленая стрелочка указывает не на ближайшее дерево, а на ближайший check-point.

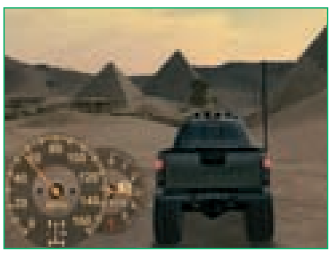
Не многие знают, что 4x4 Evolution — не первая игра Terminal Reality о гонках на открытых пространствах. Сама идея зародилась еще в 1996 году в игре Monster Truck Madness и уже потом совершенствовалась в Monster Truck Madness 2 и 4x4 Evolution. Всем этим играм не хватало совсем немного, чтобы стать шедевром...

делами. Например, помочь жителям деревни, пострадавшей от землетрясения, доставив медикаменты. Или поработать рейнджером в национальном парке. Или подсобить профессору-палеонтологу в поисках костей древнего динозавра Bythelakeosaurus'а. Выполнив миссию на какой-либо локации, мы получим новое задание. Например, после нахождения костей очень-хитро-спрятанного динозавра, профессор непременно предложит нам еще одно развлечение. Будем искать новые мощи, благо размер локаций позволяет вести полномасштабные палеонтологические работы. Однако это не главное. Вся соль миссий кроется в зарабатывании денег. Хороших денег.

...ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

А вот физика игры почти не изменилась, твердо обосновавшись на крепком аркадном уровне, — чего стоит хотя бы езда внедорожников по практически отвесным стенам. Кроме того, на мой скептический взгляд, все машины различаются лишь тем, с какой максимальной скоростью они ездят и как быстро разгоняются. Остальные многочисленные характеристики — не более чем бутафория. Зато динамики в игре хоть отбавляй. Это факт.

Еще одна практически не изменившаяся вещь – графика. Впрочем, в изменениях и не было большой необходимости. Движок игры достаточно мощен, чтобы получить весьма симпатичный фон, а также обсчитать огромное количество деревьев, домов, кустиков и другой мелочи. Вкупе с четкими текстурами и огромными открытыми пространствами, все смотрится ярко и реалистично.



Terminal Reality — достаточно плодовитая команда. За время своего существования она успела создать немалое количество хороших игр: 4x4 Evolution, Nocturne, Blair Witch Volume One — Rustin Parr, Fly!, Fly!2K, Fly! II, Monster Truck Madness I и II, CART Precision Racing, Terminal Velocity, Hellbender, Fury3 и F!-Zone. Уверен, вам знакомы многие из этих названий, а это уже о чем-то говорит!

Вторая часть игры справилась со своими обязанностями. Море новых детализованных локаций, новые машины, новые игровые режимы, красивая и реалистичная графика — все сделано грамотно и добротно. А значит, мы должны быть довольны. Да, аркада. Да, достаточно простенькая... Но ведь играть от этого не менее интересно!

Hitchcock: The Final Cut

ПОСЛЕДНИЙ ДУБЛЬ - ВСЕГДА ЛУЧШИЙ

PC **Жанр:** adventure **Издатель:** Universal Studios **Разработчик:** Arxel Tribe
Онлайн: http://hitchcock.arxeltribe.com/UK/site.html

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10552

Игра, сделанная по фильму, — что может быть банальнее? Игра с высокой степенью кинематографичности — тоже не новость. Игра, ставящая своей целью размыть грань между кино и интерактивными развлечениями, — чуть лучше, но все равно уже было. Однако так можно думать лишь до тех пор, пока вы не увидите Hitchcock: The Final Cut.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Что если вместо частичной интеграции двух видов искусства просто взять и перенести кино внутрь игры? Что если для создания атмосферы не изобретать велосипед, а обратиться к мастеру и его величайшим работам? Что если вместо страшных сказок предложить игроку интеллектуально-психологический триллер? Arxel Tribe решили узнать, что из этого получится, и создали **Hitchcock: The Final Cut**.

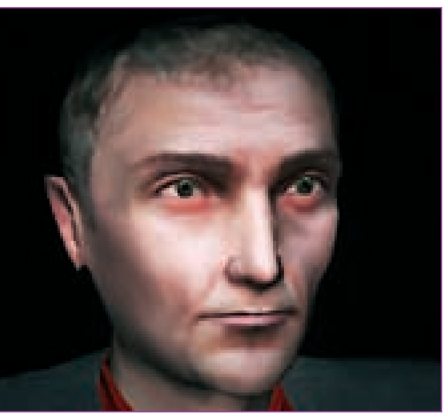
Joseph Shamley, частный детектив, очарованный таинственной незнакомкой по имени Alicia, не смог отказать ей в просьбе расследовать одно необычное дело. Ее богатый дядя, большой поклонник Альфреда Хичкока, решил снять кино, но члены съемочной группы один за другим исче-

Все фоны нарисованы так, словно мы смотрим на киноэкран, а в проектор заряжена старая выцветшая пленка. Благодаря этому можно создавать уникальные по необычности цветовых сочетаний сцены. Скажем, мы видим фасад особняка: большое серое здание, серые ступеньки, ведущие к нему, серая мощеная дорога и… ярко-красный автомобиль. Как будто смотришь на художественную фотографию.

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ



Запомните, друзья, — никогда не пытайтесь снять фильм по произведениям Хичкока. Это чревато.



rating

Олег Коровин	8	Лучший представитель жанра за последние месяцы. Хичкок одобрил бы эту игру.
Сергей Амирджанов	8	Адвенчурный жанр умирает, но это совершенно не мешает появлению симпатичных проектов.
Дмитрий Эстрин	8	Один из самых лучших (если не самый лучший) представителей жанра за последнее время. Квест для всех. Большая редкость, кстати.
Юрий Поморцев	7	Классический приключенческий триллер. Жалко, что в нем так мало крови, — неужели в пику The Mystery of The Druids?

31
средний балл **7,7**



Труп в ванной — один из очень многих.

зают. Наш герой приезжает в дом миллионера и... в нем снова открывается дар ясновидения, не дававший о себе знать в течение многих лет. О мистере Shamley, пожалуй, стоит еще сказать, что его родители погибли в автомобильной аварии в день похорон Хичкока...

Итак, мы в огромном мрачном особняке, выйти за территорию которого нельзя. Приговор однозначный: перед нами банальный horror adventure. Как бы не так!

Шок 1: В доме с привидениями нет привидений



Весь мир игры — съемочная площадка.

Нет, это не ужасы. Это детектив, сделанный в лучших традициях фильмов Хичкока. А мрачный дом — всего лишь декорация, одна из многих. Очень скоро выясняется, что вокруг него расположился маленький городок-киностудия, куда нам и предстоит отправиться.

Никогда еще иллюзия «игры в кино» не была настолько достоверной. Средства, потребовавшиеся для этого, просты, как все гениальное. Вокруг нас реальные декорации к фильму, который снимает дядюшка Алисии. Будет эпизод, где Джозефу придется заменять одного из актеров на съемочной площадке. Не последнюю роль играют и видеовставки, часть которых взята из фильмов Хичкока. Они создают совершенно непередаваемый эффект, а все благодаря тому, что длятся видеоролики всего 2-3 секунды. Нужно лишь подтолкнуть фантазию игрока-зрителя — остальное он додумает сам.



Если игра чем-то и пугает, то точно не обилием крови. Ее тут просто нет.

Шок 2: Триллер на грани фарса

По мере того как будет продвигаться расследование, мы все больше и больше будем узнавать об убийце. Появятся и трупы. Много-много трупов. Представьте сцену: мы заходим на склад, открываем ящик с реквизитом… и находим там разрубленное на куски тело. И что? И ничего. Тишина. Никакой тревожной музыки, никаких шорохов за дверью после поднятия крышки, никаких откровений, снисходящих на нашего героя. Он просто берет лупу и начинает осматривать тело, на котором, кстати, не находит ничего необычного. Если вдуматься, то мы должны сидеть перед мониторами, вжавшись в стул от страха и подпрыгивая от каждого скрипа половицы. Казалось бы, все условия для этого созданы. Маньяк-убийца, разгуливающий на свободе, город-декорация, больше похожий на город-призрак, жители которого просто вымерли — диалоги будут большой редкостью, потому что говорить практически не с кем. Наконец, смертельные ловушки, которые нам постоянно подстраивают. Но за всю игру едва ли найдется пара моментов, где нам пришлось бы вздрогнуть от ужаса. Это отнюдь не от отсутствия остроты. Просто перед нами игра другого жанра. **Hitchcock: The Final Cut** не навязывает нам чувство страха. Он апеллирует к интеллекту, заставляет верить в реальность вымышленных декораций, принимать гротескные ситуации за чистую монету. Таков Хичкок.

Представьте сцену: мы заходим на склад, открываем ящик с реквизитом… и находим там разрубленное на куски тело. И что? И ничего. Тишина.



Шок 3: Красивое кино

О графике удается вспомнить далеко не сразу. Далеко не сразу можно оценить тот эффект, который она создает. Основные цвета в **Hitchcock: The Final Cut** — серый и коричневый. При этом игра не выглядит блеклой или унылой. Все фоны нарисованы так, словно мы смотрим на киноэкран, а в проектор заряжена старая выцветшая пленка. Благодаря этому можно создавать уникальные по необычности цветовых сочетаний сцены. Скажем, мы видим фасад особняка: большое серое здание, серые ступеньки, ведущие к нему, серая мощеная дорога и... ярко-красный автомобиль. Как будто смотришь на художественную фотографию. Эти вкрапления цвета в корне меняют восприятие картинки, в очередной раз сталкивая в сознании игрока иллюзию и реальность. Правда, на этом фоне совершенно неорганично смотрятся персонажи, на которых потратили слишком мало полигонов, так что в итоге трехмерность и кукольность пошли им только во вред.

Если у игры и есть какие-то недостатки, то они относятся исключительно к квестовой ее части, а не к кинематографической. Интерфейс, например. Использовать предметы из инвентаря весьма неудобно. Особенно это заметно, когда для нахождения верного решения головоломки требуется несколько попыток. Иногда в игре встречаются аркадные элементы — скажем, нам нужно пройти по узким доскам на крыше мимо подвижных молотов, не свалившись вниз. Для квеста управление здесь вполне сносное, но не для action. Без этих дающих отдых мозгам action-вставок было бы только лучше.

Hitchcock: The Final Cut появился буквально из ниоткуда. В последнее время все слишком привыкли не обращать особого внимания на игры жанра adventure. Так вот, этот проект как нельзя более ярко доказывает, что пора вновь вспомнить о них, и вспоминать всерьез. Квестов такого уровня не было уже очень давно. END

Golden Sun

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ИГРА, КОТОРАЯ ВАС ОШЕЛОМИТ!!!

ВОСХОД ЗОЛОТОГО СОЛНЦА

Nintendo GBA

Жанр: RPG Издатель: Nintendo Разработчик: Camelot Software Planning
Онлайн: http://www.nintendo.com/
Количество игроков: 1 (в специальных режимах — до 4)

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/post/14014/default.asp

Совсем недавно компания Sega анонсировала скорый выход продолжения легендарного сериала Shining Force. Игра под названием Shining Soul появится на прилавках магазинов в конце марта и будет представлять собой RPG с элементами action.

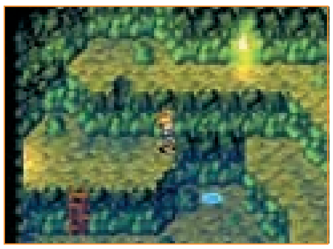
Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Какая из студий Sega занимается работой над проектом, пока неизвестно. Тем временем компания, создавшая в свое время для Sega три части Shining Force и вот уже три года работающая с Nintendo, только что выпустила на тот же самый GBA свою новую игру — **Golden Sun**.

Camelot работает с Nintendo`вскими платформами уже достаточно давно: перу компании принадлежат Mario Tennis и Mario Golf на N64 и GBC. Однако **Golden Sun** – первый проект любимого разработчиками жанра. На создание этой игры они потратили больше года, в то время как большинство разработчиков ограничивается тремя-шестью месяцами на проект для GBA. Результатом же стала, пожалуй, лучшая портативная RPG всех времен, на удивление красивая, увлекательная и оригинальная. По стилю изложения она немного напоминает Grandia, графический дизайн прямиком перекочевал из Shining Force. Боевая система напоминает Dragon Quest и некоторые серии Final Fantasy. Все это совсем неплохо, поскольку у **Golden Sun** нашлось и немало собственных оригинальных находок.

Golden Sun – игра для терпеливых. В стремлении как можно лучше и подробнее изложить завязку сюжетной линии и познакомить вас если не со всеми персонажами сразу, то, по крайней мере, с максимально возможным их числом, Camelot создали вступительную часть, которая продолжается без малого два часа. Интерактивные сцены и даже сражения в ней, конечно, присутствуют, но большую часть времени вам приходится просто смотреть на экран, читая бесконечные реплики персонажей и изредка отвечая на какие-нибудь вопросы







В стремлении как можно лучше и подробнее изложить завязку сюжетной линии и познакомить вас если не со всеми персонажами сразу, то, по крайней мере, с максимально возможным их числом, Camelot создали вступительную часть, которая продолжается без малого два часа. Интерактивные сцены и даже сражения в ней, конечно, присутствуют, но большую часть времени вам приходится просто смотреть на экран, читая бесконечные реплики персонажей и изредка отвечая на какие-нибудь вопросы «yes/no».

rating

Сергей Овчинников	8	Несколько занудная в начале, но на самом деле — великолепная портативная RPG. Точнее, отличная RPG для портативной платформы.
Сергей Амирджанов	8	Camelot вновь продемонстрировала всему миру, как нужно делать отличные классические RPG. Даже на портативных платформах.
Дмитрий Эстрин	8	Увлекательнейшая ролевушка, от которой очень не просто оторваться. Однозначный must buy для всех обладателей GBA.
Юрий Поморцев	8	Хорошие, качественные ролевые игры сегодня — редкость. Создателям Golden Sun удалось сделать красивую RPG.

32
средний балл
8,0



«yes/no». Если у вас хватит терпения пройти через это двухчасовое испытание, то дальше вы полетите на крыльях – настолько интересной и динамичной становится дальнейшая игра. Игрокам из числа нетерпеливых советую обратить внимание на другие жанры. В RPG чрезвычайно часто требуется «просто читать» реплики героев, и ничего плохого в этом, в сущности, нет.

Как и в Grandia, на главных ролях в **Golden Sun** заняты подростки, так что особенно сильных любовных линий ожидать от игры не приходится — все-таки персонажи несколько моложе стандартного возраста, например, героев Final Fantasy. Ребята живут в небольшом городке Vale, расположенном у подножия священной горы, в которой хранится источник магических сил. А начинается история в тот страшный день, когда вулкан в горе внезапно проснулся, угрожая залить лавой и завалить гигантскими камнями все поселение. Спаслись тогда немногие. Ну а банда детишек решила вплотную заняться изучением магического искусства, чтобы спустя несколько лет отправиться на поиски источников магических сил, и, разумеется, попасть в очередную историю. Как и во всякой хорошей RPG, события следуют друг за другом, история не забегает вперед и предсказать, что произойдет дальше, является непростой задачей. Построение локаций и подземелий таково, что от



Навигация по населенным пунктам предусматривает лазание по лестницам и двигание предметов.



Во время боя камера свободно вращается для придания максимальной зрелищности спецэффектам.

игрока частенько требуется немалая смекалка, чтобы обнаружить очередной забаррикадированный проход или спрятанную дверь. Пользуясь магическими силами, вам придется двигать статуи, решать пространственные головоломки и сравнивать расположение предметов в идентичных залах.

Все вышеперечисленные моменты весьма занятны, но **Golden Sun** становится «обязательным к покупке» вовсе не из-за них. Основная прелесть игры – в ее боевой системе и качестве графики. Бои в **Golden Sun**, увы, случайные, как и в Final Fantasy. Разработчики нашли чрезвычайно сложным размещение на крохотном экране, помимо героев и ландшафта, еще и многочисленных врагов. В тот момент, когда происходит столкновение, стандартная перспектива «сверху и чуть сбоку» меняется, камера вращается, представляя арену и противников, и застывает за спинами ваших героев. Поначалу может показаться, что разработчиками игры двигало стремление сделать боевую систему максимально простой. На самом деле, им хотелось сделать так, чтобы ее использование не вызывало ни у кого головной боли. Разобраться чрезвычайно просто, тем более что большинство сложных элементов представляется не сразу, а по ходу дела, в течение первых четырех-пяти часов. Как и в Dragon Quest или Final Fantasy Tactics, персонажи разделены на классы и могут прогрессировать в пределах возможностей собственной профессии, наращивая здоровье, параметры атаки и мощь заклинаний. Сами бои пошаговые, с применением Square'вской Active Time Battle. Единственным недостатком можно считать то, что на экране никак не отражается очередность ходов вашей партии и отряда противников. Зато графические эффекты просто великолепны. Иногда даже кажется, что мы наблюдаем за полноценной трехмерной игрой — все благодаря масштабируемым и свободно вращающимся спрайтам и потрясающей системе освещения и взрывов. GBA действительно способен на многое, если он может проворачивать подобные трюки.

Графические эффекты просто великолепны. Иногда даже кажется, что мы наблюдаем за полноценной трехмерной игрой — все благодаря масштабируемым и свободно вращающимся спрайтам и потрясающей системе освещения и взрывов. GBA действительно способен на многое, если он может проворачивать подобные трюки.



Диалоги в Golden Sun хорошо читаются, несмотря на маленький неконтрастный экран GBA.

Карта мира традиционно (то есть, в традициях SuperNES) выполнена в псевдотрехмерном режиме Mode7, вот только детализация побольше. Всем любителям носить GBA с собой везде и всегда и играть на нем, выходя из вагона метро или запрыгивая в трамвай, будет приятно узнать о том, что сохранить игру можно в любом месте в один из трех доступных слотов. Единственное ограничение – в битвах save не работает, придется сначала закончить сражение.

Библиотека GameBoy Advance быстро заполняется, причем зачастую продуктами совершенно выдающимися. Платформеры Rayman, Wario и грядущий Super Mario World, головоломки KuruKuruKuruRin и ChuChu Rocket, потрясающая стратегия Advance Wars, аркадная гонка Mario Kart Advance, и вот теперь классическая RPG **Golden Sun**. Все они прекрасно дополняют друг друга, делая GBA не только единственной портативной 32-битной приставкой, но и консолью с самыми интересными и оригинальными играми. А ведь GBA на рынке всего лишь полгода! END



Aquanox

PATCH НА DUCHE

ПОДВОДНАЯ ПСИХОДЕЛИКА

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

PC **Жанр:** action **Издатель:** Fishtank Interactive/1C **Разработчик:** Massive Development **Локализация:** Nival Interactive **Требования к компьютеру:** PIII 500, 128MR RAM, 3D-ускоритель **Онлайн:** http://www.faishtank-interactive.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5294

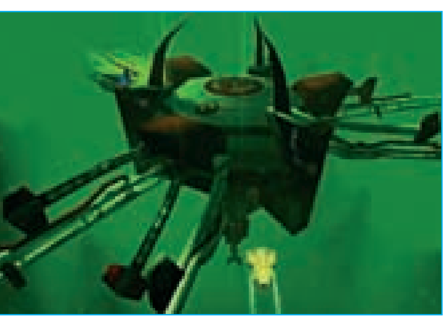
Не судите об игре по размеру статьи! И не думайте, что чем лучше проект, тем больше места мы ему посвящаем. Aquanox — это игра-парадокс, о которой нет смысла много говорить, но от которой совершенно невозможно оторваться.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Будущее. Человечество медленно, но верно погружается в глубокую бездну. В самом прямом смысле. Жить на поверхности стало невозможно, и люди нашли кров в глубинах океана. Однако покой и тишина, царящие под толщей воды, не смогли заставить царей природы отказаться от любимого дела — войн, учинения глобальных катастроф и спасения мира методами, которые влекут за собой еще более глобальные бедствия... Ну и ладно. Наш герой просто хочет заработать денег, выполняя различные задания во благо тех, кто больше платит. Для этого у него есть самая примитивная модель подводного корабля, самое простое оружие и самое жгучее желание все это поскорее изменить. В добрый путь.



Что мы делаем в **Aquanox**? Хм, плаваем... еще стреляем... и снова плаваем, и опять стреляем. Вот и все. Вам мало? Да вы что! Это же так здорово! Наконец-то появилась игра, возвращающая к жизни старый добрый принцип kill'em all. Не модно, скажете? Да какая разница?! Если в Massive Development смогли сделать так, что это снова стало интересным, можно только радоваться. К тому же, несмотря на необходимость всех убить, миссии все равно разнообразны: защитить город, прикрыть огнем спасательную операцию, расчистить путь поврежденному кораблю и т.д. Мы приплываем на базу, получаем задание, покупаем оружие, меняем (если нужно) корабль – и снова в бой. Удручают лишь слишком затянутые диалоги. Даже в RPG описание квестов и вообще всего происходящего короче, чем здесь.



Большой выбор оружия, толпы врагов, которые, хотя и не могут тягаться по интеллекту с ботами из UT, но и скучать нам точно не дадут. Иногда сложности возникают с управлением, т.к. корабль все-таки плавает в полном 3D, — но сделать его проще, чем есть, уже невозможно.

Сам бой — это просто песня. Большой выбор оружия, толпы врагов, которые, хотя и не могут тягаться по интеллекту с ботами из UT, но и скучать нам точно не дадут. Иногда сложности возникают с управлением, т.к. корабль все-таки плавает в полном 3D, — но сделать его проще, чем есть, уже невозможно. Просто в пылу сражения иногда хочется, чтобы корабль был еще маневреннее. Хотя на самом деле физическая модель **Aquanox** идеальна для такой игры: необходимый минимум реализма присутствует, а все остальное — для бешеного драйва.

Вид величественных городов Aquanox настраивает на лирический лад.

За что **Aquanox** достоин стать идолом жанра, так это за графику. Феноменально! Красивейшие взрывы, вспышки выстрелов, великолепные модели кораблей. Но ведь это же еще и под водой! В сочетании с переливами солнечного света, вулканами и прочими морскими прелестями все вышеназванные эффекты смотрятся вдвойне привлекательно. За графику игре можно поставить высший балл.

Что до всего остального... Да, кажется, что миссии похожи одна на другую, а игровой процесс состоит лишь из созерцания морских красот и перестрелок. Но на это есть железный аргумент: ну и что?! Поиграйте, и вы поймете, как сложно мне было оторваться от **Aquanox**, чтобы написать все это. END

rating

Олег Коровин	9	Из «неклассических» action'ов ничего лучшего за последнее время не было.
Сергей Амирджанов	7	Отдельная благодарность разработчикам за отличные световые эффекты. Подводный мир без них был бы куда скучнее.
Дмитрий Эстрин	8	Очень динамично и увлекательно. Со временем, правда, надоедает. Но на то Aquanox и action…
Юрий Поморцев	7	Подводная тематика во всей своей красе. Первый приз в номинации "Лучшая Подводная Аркада".

31 средний балл 7,7

Зак - Охотник с чужой планеты

ТАМ, ГДЕ НЕ СВЕТИТ СОЛНЦЕ

PC

Жанр: action/adventure **Издатель:** JoWood Production/Руссобит-М
Разработчик: Reflexive Entertainment/Revolt Games
Количество игроков: до 16 **Требования к компьютеру:** PII 233, 32MB RAM, 675MB HDD, Win95/98/2000 **Онлайн:** http://www.revoltgames.com/

Дополнительная информация:
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9506/

Вопрос: «В чем смысл жизни, и где раздобыть на нее денег?» — мучает далеко не только людей и приравненных к ним милиционеров. Мучает он и инопланетян. Особенно страшных и несимпатичных. Таких, как Зак, — охотник с чужой планеты и главный герой одноименной игры.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Как вы думаете, что нужно для полного счастья бедному инопланетянину? Разумеется, не быть бедным и не быть инопланетянином. Наш Зак решил для начала разделаться с первой задачей. Для этого он откопал на свалке истории потрепанный жизнью звездолет, на котором и отправился на поиски несметного богатства. Беглый осмотр показал, что комический корабль состоит всего из трех деталей: фигни, ерунды и соединяющей их штукенции. Причем все они оказались абсолютно взаимозаменяемыми. Несмотря на такую простую конструкцию, Зак недолго наслаждался полетом на звездолете. Над одной из планет, где он рассчитывал найти редкую и чрезвычайно дорогую руду, его кораблик был сбит некими загадочными силами. В результате алчному инопланетянину пришлось совершить вынужденную посадку на необитаемое, как он думал, космическое тело. Не будем вдаваться в подробности, в какой именно части этого тела очутился Зак. Скажем лишь, что если и дальше проводить параллели с анатомией, то это было темное глубокое место, куда никогда не заглядывает Солнце.



Наш щенок похож немного… Да, тут и Nox, и Diablo, и чуть-чуть Fallout.

Разумеется, в действительности все оказалось не так, как на самом деле. Планета была похожей на муравейник, в котором копошились удивительные существа. Это были Корбо, которых угнетал злой «железный» Бог Ом, опираясь на поддержку армии биомеханических терминаторов.

Осмотревшись по сторонам, Зак решил все же заняться поисками волшебной руды, необходимой уже не только для космических спекуляций, но и просто для того, чтобы починить поврежденный корабль. Заодно, благородный искатель сокровищ решил помочь несчастным Корбо избавиться от ига Ома. Нельзя сказать, что последний был этому сильно рад. Но, несмотря на это, язык не поворачивается назвать его злым персонажем. Ведь хотя Корбо про себя и говорили, что желают увидеть его в гробу, сам он до таких гадостей не опускался. Совершенно не желал он видеть в гробах несчастных существ! Скорее, в черных полиэтиленовых мешках.

Разумеется, Зак не мог допустить такого разворота событий. Поэтому с помощью весьма привлекательной, с точки зрения стандартного инопланетянина, виртуальной помощницы, он отправился спасать мир. Или хотя бы Корбо.

Оказавшись в шкуре охотника с чужой планеты, выполнить столь благородную миссию не слишком сложно: помощница есть, оружия хватает. В игре Зак сможет воспользоваться пятнадцатью видами смертоносных приборов, среди которого не нашлось места средствам самообороны – есть только полноценные орудия убийства. Даже от газового оружия разработчики отказались. Главным образом, потому что не смогли придти к решению, что же все-таки эффективнее и что нужно включать в игру: газовый ключ или газовую трубу.

Игровой процесс в «**Заке**» весьма прост и динамичен. К тому же, в том или ином виде мы уже встречали его в Diablo сотоварищи. Единственное, что слегка портит эту динамику, — несколько однообразное окружение. Впрочем, в игре присутствуют целых 7 уникальных миров. Если вы относите себя к поклонникам примитивизма, то в «**Заке**» вы не найдете практически никаких недостатков. Зато, может быть, узнаете, в чем смысл жизни. Но для того чтобы узнать, где взять на нее денег, все же придется искать другую игру. END

Игровой процесс в «Заке» весьма прост и динамичен. К тому же, в том или ином виде мы уже встречали его в Diablo сотоварищи.

rating

Вячеслав Назаров	6	Антинаучно-фантастическая вариация на тему Diablo. Где-то все это мы уже видели…
Сергей Амирджанов	6	Достаточно обыкновенная игра, которая позволит неплохо провести время, но вряд ли надолго запомнится.
Дмитрий Эстрин	7	Игра специально для тех, кто еще не наигрался в Diablo. Забавно, но не более того.
Юрий Поморцев	7	Несколько нудноватый, но вполне милый клон Diablo. До прообраза далеко, но играть вполне можно.

26
средний балл
6,5

PATCH НА ДУШЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО — ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

Европа 2

ШПАКА — НЕ БРАЛ!

PC

Жанр: RTS **Издатель:** 1С/snowball.ru
Разработчик: Paradox Entertainment
Локализация: Snowball Interactive
Количество игроков: до 8
Онлайн: http://www.europa-universalis.com/
Требования к компьютеру: PII 233, 64MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10041

Этой игре пророчили титул самой исторически верной, самой глобальной средневековой и вообще самой-самой среди «серьезных» стратегий. Оправдала ли она ожидания игроков? Да, оправдала, но... Опять нашлось место всевозможным «но».

Blade
blade@gameland.ru

Предыдущая часть, Europa Universalis, локализованная Snowball Interactive («Европа 1492-1792: Время перемен»), завоевала место в сердцах игроков всего мира, в том числе и отечественных, но... только избранных. Настоящих фанатов истории, тех, кто готов до утра спорить, что лучше — умелая дипломатия или стотысячная армия. Судите сами: средневековая Европа, раздираемая междоусобными войнами, множество наций, еще больше разных провинций (в том числе и нейтральных). Короли, монархи и прочие правители всех мастей устраивают разборки в надежде урвать свой кусок пирога. И желательно побольше. Вассалы, союзы, торговые отношения, конкистадоры и отважные исследователи морских путей... Всего предостаточно, даже с избытком. Однако в этом сложном мире правили не только сталь и порох — не менее важным было умение молотить белыми вилами воду в ступе, иными словами, заниматься дипломатией. А оная до сих пор считается одной из самых лучших (если не самой лучшей) в компьютерных играх. Короче, веселья было хоть отбавляй.

Ну а теперь вспомним (помянем добрым словом?) тех, кто про «Европу» слышит в первый раз. Эта игра представляет собой псевдоисторическую (впрочем, есть и полностью вымышленные кампании) стратегию, в которой вам необходимо управлять одной из 180 стран (среди них, разумеется, есть и Россия), чтобы огнем и мечом (а может, умело подвешенным языком или всем в совокупности) привести ее к господству над ближними и дальними соседями. Действие разворачивается в real-time режиме с возможностью менять скорость течения времени в очень широком диапазоне. На экране видна одна большая карта мира, разделенная на реально существовавшие области. Захватывая нейтральные провинции, грамотно строя дипломатические отношения с сильными мира сего, налаживая торговые пути и открывая (попутно присваивая себе) новые неизведанные земли, можно достичь того, что с вами будут вынуждены считаться даже сверхдержавы.



Эх, нелегкая это работа — из болота тащить беге... отсталую страну.

К чему такое длинное вступление? Да просто «**Европа 2**» на поверку оказалась все той же старой доброй «Европой». Отличия, конечно, есть, но достойны ли они цифры «2» в названии, судите сами. Время действия расширено до периода 1419-1820гг., что примерно на 100 лет больше, чем в первой части. Количество государств стало равным 180 (за каждое из них можно поиграть!), добавлено 120 новых провинций и три новых религии: индуизм, конфуцианство и буддизм. Остальное по мелочи — ряд незначительных изменений в интерфейсе.

На экране видна одна большая карта мира, разделенная на реально существовавшие области. Захватывая нейтральные провинции, налаживая дипломатические отношения и торговые пути, открывая неизведанные земли, можно достичь взаимопонимания.

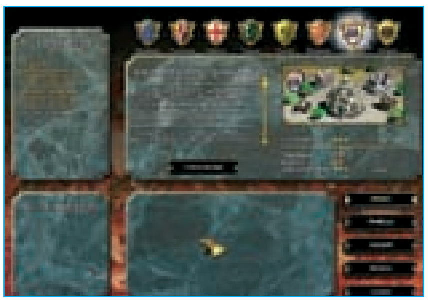
rating

Blade	8	Вы ее либо полюбите, либо возненавидите... Противоречивая игра — местами интересная, местами затянутая, но неизменно сложная.
Сергей Амирджанов	7	Хороший expansion pack, который при всех достоинствах трудно назвать полноценным сиквелом.
Дмитрий Эстрин	8	Нового явно маловато, но вместе с тем, играть довольно интересно. Если первая часть понравилась, то эта также придется по вкусу.
Юрий Поморцев	8	"Европа 2" претерпела огромное количество мелких изменений, которые достаточно сильно повлияли на игровой процесс.

31
средний балл
7,7

…средневековая Европа, раздираемая междоусобными войнами, множество наций, еще больше разных провинций (в том числе и нейтральных). Короли, монархи и прочие правители всех мастей устраивают разборки в надежде урвать свой кусок пирога. И желательно побольше. Вассалы, союзы, торговые отношения, конкистадоры и отважные исследователи морских путей… Всего предостаточно, даже с избытком.

Но основная суть не в этом. «**Европа 2**» обладает очень сложной и хорошо продуманной игровой системой, перекочевавшей из настольной игры. Поэтому вариантов поведения просто сотни. Вам подвластна вся жизнь страны — как военная, так и экономическая. Можно управлять сбором налогов, посылать торговцев в другие регионы, определять степень содержания войск, распределять расходы государства, например, между сухопутными войсками, отчислениями в казну и развитием инфраструктуры. Кроме того, во внутренней политике можно задавать доктрины (нападения или защиты), тип власти (централизованная или децентрализованная). Можно набирать войска (3 вида: пехота, конница и артиллерия), строить мануфактуры и многое, многое другое… Всего просто не перечислить.



Основная кампания за русских довольно сложна — начальный расклад не в нашу пользу.



«Янки, гоу хоум»! В бой нельзя вмешиваться, зато можно отдать приказ об отступлении.



Войну можно объявить, только если есть повод. Иначе придется страдать от снижения стабильности.

Конечно, не обошлось без упрощений и некоторых несоответствий (отголоски настольной прародительницы), но в целом очень интересная система, предоставляющая широкие возможности для истинного стратега. Можно даже направлять в другие страны миссионеров, чтобы они обращали местное население в вашу веру. Кстати, основные показатели державы — это стабильность (чем больше, тем лучше – не будет восстаний, да и народ доволен), количество населения и число золотых в казне. Помимо этого, важную роль играют торговцы, колонисты и дипломаты.

К сожалению, подкачал интерфейс — он слишком усложнен. Есть, правда, удобные всплывающие подсказки (подождите пару секунд и появится более подробное описание), но они погоды не делают. В оригинале шрифт немного мелковат, однако для локализованной версии ребята из Snowball Interactive сделали очень аккуратный шрифт — он куда более читаем. Кроме того, английская версия грешила частыми вылетами, а российская выйдет с установленным последним патчем.

> Как это ни парадоксально звучит, но иногда кажется, что это аркада — только успевай мышкой щелкать. Особенно если поставить большую скорость игры. Однако в некоторых местах «Европа 2» превращается в рутинно-однообразное занятие — издержки мощнейшей проработки и обилия деталей.

«**Европа 2**» — не ширпотреб, она предназначена для узкого круга игроков. Новичок просто не сможет в ней разобраться — всплывают всякие окошки, выдаются непонятные сообщения, и вообще, неясно, как и на что влияют столь разнообразные параметры и настройки. Но зато поклонники вдумчивых и глубоко проработанных стратегий будут довольны. Это факт.

100 ПЕДов ЗА 10 ДОЛЛАРОВ!

Писать эту колонку было и трудно, и легко. Легко, потому что "за отчетный период" было много событий, о которых хочется рассказать читателям. А трудно всего лишь по одной причине — ну как все это уместить в отведенных рубрике рамках?!

Поэтому будем кратки, и говорить станем лишь о главном.



Сергей Долинский a.k.a. Dolser при участии Владимира Карпова a.k.a. S.A.D.J

Project Entropia — реальные $$$ Интернета

Жанр: бесплатная онлайновая MMORPG
Разработчик: Mind Ark
Издатель: пока нет
Интернет: http://www.project-entropia.com
Платформа: PC

Вот новость – **Project Entropia** вступил (вступила?) в так называемую «**Commercial Trial Phase**» (по-русски: в «Стадию Коммерческих Испытаний»).

Но позвольте, возмутится продвинутый читатель, каких таких «коммерческих»? Проект-то задуман как бесплатный!

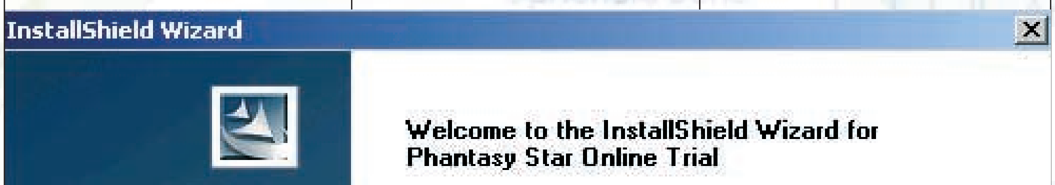
Все верно – разработчики не раз клялись, что игра будет доступна через загрузку из Интернета, а пользование ею будет бесплатным. Что ж, судя по последнему пресс-релизу, это обещание девелоперы сдержали и волноваться на этот счет мы окончательно перестаем.

А вот ситуация «с деньгами» вроде бы и прояснилась, но с другой стороны, оценить ее стало намного сложнее!

Как вы помните, в **Project Entropia** для расчетов друг с другом или в магазинах игроки могут пользоваться внутренней игровой валютой, так называемыми ПЕДами (**Project Entropia Dollars**, **PED**). Эта ситуация типична для многих игр, и валюта **Project Entropia** ничем бы не отличалась от золотых в **Ultima Online** или прочих денег онлайновых **MMORPG**, если бы... в **MindArk** не решили, что будет здорово менять виртуальные купюры на реальные бабки. И, конечно же, наоборот – живые деньги превращать в условные ПЕДы! Какой курс? За $10 US игрок получит целых 100 ПЕДов. Много это или мало? Пока сказать с полной уверенностью ничего нельзя...

Зато окончательно прояснется, что за остроумная коммерческая идея скрывалась за бесплатным онлайновым миром. Судите сами: для развития персонажа многие не пожалеют ничего, даже денег, и для таких щедрых геймеров **Project Entropia** предлагает «оригинальный» выход: «не можете достичь чего-то трудом? Так просто купите то, что нужно – оружие, броню и, возможно, артефакты!». Понятно, что львиная доля всех инвестиций в игру, в конце концов, окажется на счету у разработчика.

Казалось бы, в **MindArk** могут и просчитаться – ведь свои расходы можно удержать в минимальных рамках, если



даже не получить прибыль (например, тупо собирая все, что ни попадя, и продавая это **MindArk'у**). Но... если соперники мигом накупают себе то, ради чего вы тратите часы и сутки труда, частенько убивают вашего героя, груженого драгоценной добычей, то, возможно, недалек тот день, когда самый прижимистый геймер начнет раскошеливаться «живым баблом» на своего виртуального героя. И денежки потекут-таки **MindArk'у**.

Велики ли ставки в **Project Entropia** и как будет проходить оплата?

Ну, со второй частью вопроса проблем нет – по основным кредитным картам и по системе Интернет-платежей типа **PayPal**. Сегодня же каждый участник **Commercial Trial Phase** (от **СИ** также участвует тестер) должен будет вложить немного – $10 US. Чтобы бета-тестеры не сильно горевали об инвестированной десятке, **MindArk** специально разбросает «по игре» тысячи предметов различной стоимости – от дешевых до очень дорогих, единичных. Желающие смогут



собрать их и обменять на ПЕДы, а их, в свою очередь, на живые доллары. У кого получится, конечно...

Всего планируется привлечь 5000 тестеров, и **MindArk**, со своей стороны, вложит еще $50000. Таким образом, капитализация **Project Entropia** составит $100000 и, по идее, каждый тестер должен получить по окончании теста по двадцатке. Но, конечно, реально деньги распределятся совсем не поровну, и у ухватистых геймеров есть шанс неплохо обогатиться прямо на стадии тестирования игры!

Теперь отвлечемся от денег и поговорим об игровом процессе. Тут **Project Entropia** не слишком оригинальна – современный **3D** движок, дающий приличную графику, умеренно оригинальный сюжет (что-то там про дальний космос, переселенцев и планету **Calypso**), гильдии, чат, скиллы и т.п. Все это нам хорошо знакомо по другим проектам!

Выходит, главное, чем «зацепит» нас **Project Entropia**, – это своей инновационной товарно-денежной системой, которая привнесет в онлайновый мир доселе невиданный азарт, погоню за барышом и меркантильный расчет...

После чего и произойдет полное и окончательное слияние двух реальностей – повседневной и виртуальной! Аминь.

Phantasy Star Online на PC. Пока все ругаются...

Жанр: Adventure/Онлайновая MMORPG
Разработчик: Sonic Team
Издатель: Sega of America
Интернет: http://www.sonicteam.com/pso/english/home.html или http://www.phantasy-star.net/
Платформа: PC

Phantasy Star Online, популярная онлайновая приставочная **MMORPG**, теперь в какой-то мере доступна и для владельцев персональных компьютеров. В виде порта с **Dreamcast**, хотя и сильно недоделанного.

Sega of America не так давно объявила, что намерена портировать онлайновый мир **Phantasy Star Online** на **PC** и **GameCube**. Как ожидается, японский релиз состоится в начале года, после чего игра должна появиться в Европе и США.

И вот мы, я имею в виду поклонников PC, наконец-то дождались чего-то вещественного, что можно «пощупать руками» – на **Game Spot** (**http://gamespot.com**) выложена демоверсия **Phantasy Star Online** (грузить с **ftp://ftp.zdnet.com/gs/rpg/pso/psodemo.exe**, размер – около 13 МБ).

Об игре. По сюжету **Phantasy Star Online** – это некая фэнтези. Толпы монстров на планете Ragol встречают переселенцев. Те уничтожают их огнем и мечом, объединяясь для этого в группы по четыре человека, или поодиночке, есть возможность сражаться друг с другом и т.д., и т.п. В общем, откройте «**Онлайн**» 74-го номера «**Страны Игр**» и перечитайте...

Об общении. **Phantasy Star Online** поддерживает немало языков, включая китайский и корейский и... не включая русский. Для пользователей **PC**, **Dreamcast** и **GameCube** предусмотрены отдельные сервера на английском, немецком, японском, испанском, китайском и корейском языках.

О железе. **Phantasy Star Online** минимально требует всего-навсего **Pentium III** 450 МГц и видео-акселератор с поддержкой **Direct3D**. По нынешним меркам – пустяк. Так что, опираясь на эти данные, можно сравнить «производительность» приставок (в частности, **Dreamcast**) и современного компьютера. Правда, **Dreamcast** вроде бы как снята с производства...

Первые отзывы о качестве игрового процесса в демке **Phantasy Star**



Online весьма спорны. Отсутствие звука, монстры не могут нанести урон герою, неудобная раскладка клавиш – все это не понравились многим. А уж чисто приставочные графика и «дорожки» для персонажей вызывают ощущение какой-то неловкости у воспитанных на вольных просторах и красотах **UT/Q3A** геймеров. Однако не станем забывать – это всего лишь первая демка очень раскрученного в мире приставок продукта. Так что, наверное, ее стоит попробовать, чтобы решить – а платить ли деньги за **Phantasy Star Online** для ПК? И вообще, может это и есть будущее **PC** игр, чем черт не шутит?

А теперь – об общественной жизни на сервере **GameLand Kali**. Там подобралась очень веселая и дружная компания, которая по вечерам неплохо проводит время за чатом и играми. Но сначала о приятном событии, вызванном, как это, увы, редко бывает, трудностями успешного коммерческого проекта...

Лови момент — бесплатный доступ к Kali.Net!

В связи с трудностями, которые были вызваны сменой спонсора и переездом на новый сервер (tracker), представители компании **Kali Inc.** (**http://www.kali.net**) объявили о том, что в течение некоторого времени сервисом Kali.Net смогут воспользоваться все желающие, причем абсолютно бесплатно!

Именно по этой причине **e-shop** временно приостановил прием заявок на регистрацию в системе **Kali**. Но не волнуйтесь, как только потребуется, все желающие вновь смогут сделать это у нас.

Как получить бесплатный доступ к Кали? Два простых шага:

1. Заполнить крошечную форму (**http://www.kali.net/kregister/?option=new**), где необходимо указать имя и адрес электронный почты.
2. Получив по почте индивидуальный код (**eCode**), заполнить вторую форму (**http://www.kali.net/kregister/?option=ecode**).

Если вы все сделали правильно, то через короткое время вы обнаружите в почте письмо с серийными номером для **Kali**!

Саму утилиту, кстати, можно скачать с **ftp://ftp.charm.net/pub/kali/kali23.exe**.

Отметим, что по данным на 12 декабря прошлого года, подобным образом зарегистрировались уже более шести тысяч пользователей.

Конкурс по UT завершен, но победители еще не объявлены

Подошел к концу осенне-зимний конкурс на лучшую карту (уровень) для **Unreal Tournament**, проводившийся нами совместно с сайтом **U n r e a l . X a o s . R u** (**http://unreal.xaos.ru**). Результаты? Что же, весьма неплохие. Мы получили пятнадцать карт, среди которых 5 выглядят весьма и весьма достойно.

Вот они:

1. Евгений «X-Cender» Паулин (карта DM-Ancient-TOURNEY)
2. Knacker (карта DM-Jaxx)
3. NaliLorD (карта Dm-Crypticwritings)
4. Юрий 'Gothic' Алексеев (карта DM-Midian)
5. Виктор Кавал (карта DOM-EnterAmn)

Итак, все авторы данных карт вышли в финальную часть конкурса. Теперь, пока мы детально изучаем эти работы, вы сможете самостоятельно ознакомиться с лучшими картами и сделать свой выбор, но... только на следующем диске **СИ**.

Победитель же будет объявлен 25-26 декабря, и потому в этом номере мы не можем рассказать вам о нем.

Напомним, что наградой за первое место является лицензионная версия Unreal Tournament, призы будут выдаваться в редакции журнала «**Страна Игр**».

А на карте-победителе мы проведем очередной турнир на **GameLand Kali**!

На GameLand Kali прошел Открытый Турнир по UT

Турнир по **Unreal Tournament**, который проводился в рамках проекта **GameLand Kali**, благополучно состоялся, хоть и с опозданием на неделю.

Да, было жарко – дополнительное ожидание в течение семи дней раскалило эмоции до предела. Многие игроки до последнего момента пребывали в таком напряжении, что даже не замечали периодически возникающих лагов (ошибок), вызванных плохой связью.

Как же распределились места в первой пятерке?

1-ое место: -RSF-Bravo=GL=
2-ое место: -RSF-Charly=GL=
3-е место: Proximo
4-ое место: -=RSF=Bercut
5-ое место: COCOS

Лично меня, т.е. **Dolser'а**, радует, что первые два места остались именно за членами команды **GameLand'а** (видите **=GL=** в нике!). И огорчает только одно: сам я, хоть и играл с выделенной линии, до финала так и не добрался, увы...

А вот **COCOS**, который играл «на модеме» из г. Самары, вышел в финал и лишь совсем немного, буквально пару фрагов не дотянул до почетного третьего места!

А вы говорите, что дело лишь в маленьком пинге. Выходит, не все так очевидно и в Интернете главное все-таки онлайновое мастерство и... немного везения.

Турнир, конечно же, не обошелся без смеха, различных казусов, радости и разочарования. Хотите узнать, как это было? Загляните на сайт **GameLand Online** в раздел Кали.нет – там мы публикуем подробный отчет обо всем происшедшем.

P.S: Выражаем особую благодарность - **RSF-Charly=GL=** за оперативную и бескорыстную помощь в проведении турнира. END

МУЛЬТИПЛЕЕР RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Return to Castle Wolfenstein (RtCW) — это замечательное лекарство от ностальгии по родоначальнику жанра 3D action — Castle Wolfenstein (CW). В обеих играх мы сражаемся с фашистами. Но в RtCW будет куда сложнее добиться победы - теперь нам наконец-то "подарили" многопользовательский режим!

Стас «Neo»
stevenwww@inbox.ru

Сетевые перспективы RtCW

Итак, у **RtCW** (**www.castlewolfenstein.com**) есть весомое отличие от старого **CW** – наличие мультиплейера. Именно сетевой режим дает настоящее впечатление от игры. Поскольку, согласитесь, намного интереснее сражаться не с тупым компьютерным интеллектом, а с реальными игроками. Кстати, в одиночном режиме **RtCW** грозные на первый взгляд фашисты ведут себя, как дети.

Сегодня игры в жанрах **3D action** и **RTS** – лидеры сетевых состязании. Для **RtCW** это пока не так – игра новая, еще не везде она вошла в «стандартный на-



бор» игрового сервера. Это, конечно же, лечится временем, и шансы на высокую популярность в Интернете у **RtCW** велики – игра имеет отличную графику, хорошие модели персонажей и пока довольное редкое качество – реальность происходящего, т.е. отличную физику.

На фоне этого ожидаемого в недалеком будущем благополучия набор сетевых режимов и карт (на момент написания заметки – всего 7 штук) в **RtCW** смотрится бледно, особенно по сравнению с ветеранами **Q3A** и **UT**, для которых существует бесчисленное количество карт и модов. Опять-таки, спишем это на молодость проекта.

Кстати, умельцы уже начали исправлять положение. Загляните на **http://www.planetwolfenstein.com/tramdesign/map_releases.htm** – там 26 ноября появилась generator (новая карта для **RtCW**, размер 5 Мб). Ставлю сто долларов, что это не последняя карта, т.к. **Christian Antkow**, один из работников компании id **Software**, сказал, что компания **Nerve Software** разрабатывает новый map-pack для **RtCW** из карт, не вошедших в финальный релиз.

Сетевые бои в RtCW

Теперь перейдем непосредственно к описанию самого мультиплеера...



Как я уже упомянул выше, в набор игры входят 7 карт: **Beach Invasion**, **Depot**, **Village**, **Das boot**, **Communique**, **Assault & Castle**.

Всего представляется три режима игры: **Wolf MP**, **Wolf SW**, **Wolf CP**. Все режимы слегка похожи и... немного различаются. У каждого разные задачи и, соответственно, немножко другая местность. Описывать каждый режим можно долго, так что мы поступим по-другому: ниже я разберу по одной карте из **Wolf CP**, **Wolf SW** и **Wolf MP** (причем, «со стороны союзников»).

Перед детальным описанием карт поговорим о командах соперников, фашистов и союзников (**Axis & Allies**). У каждой свои цели в сетевом режиме, у каждой по 4 класса игроков с разной экипировкой: **Soldier**, **Engineer**, **Medic**, **Lieutenant** (по-русски: солдат, инженер, медик и лейтенант).

Солдат – обычный рядовой («дедуля»). Экипировка у него простая. Состоит из 3 орудий: пистолет (больше на пугач похож), **MP 40** , **Thompson** или **Sten** (на выбор) – это уже посерьезнее, обычная американская граната или фашистский фугас.

Инженер – механик. Незаменим при действиях с компьютерами, электронными механизмами и т.д. Экипировка: пистолет, **Thompson**, граната или фугас, плоскогубцы-кусачки (все в одном) и нечто похожее на пластиковую взрывчатку (на случай, если ремонтировать не получается).

Медик: пистолет, **Thompson**, граната или фугас, шприц (!!!), аптечка.

Лейтенант: пистолет, **Thompson**, **MP 40 & Sten** (на выбор), граната или фугас, граната-дымовуха (полезная вещичка!), дополнительные патроны.

При игре по Интернету или сети выбор обычно падает на Лейтенанта. Действительно, экипировочка – что надо! Но не всем быть командирами! Команда должна обязательно иметь в составе Медика, ибо когда игрока убивают, он оживает не сразу, а ждет, когда придет медик и одним уколом поставит его на ноги. Достаточно интересная идея.

Мультиплейерные карты

WOLF CP, карта Depot

На выбор представляется пять заданий: overview (далее **ov**), **objective 1,2,3,3**. (далее **obj 1,2,3,4**.). **Ov**: нужно дойти до контрольной точки на складе; **obj 1** : команда должна взять крышу, туннель, склад, состав с вагонами (соответственно, **obj 2,3,4**). Нужно сказать, карта достаточно занимательная. Действия разворачиваются на вражеской базе. Соответственно, одна из сторон должна охранять ее, а другая – захватывать.

Wolf MP, Village

Карта исключительно для экстремалов. Пять целей. ov: чужие войска (**Axis**) оккупировали небольшой городишко (скорее, деревеньку). Что делать дальше, наверное, все уже догадались... **obj 1**: захватить системы по



добыче золота, переправленные на кладбища Крипта, **obj 2**: захватить золото внутри Крипта; **obj 3**: смыться с золотом и ждать подкрепления в деревне; **obj 4**: захватить северо-западный внутренний двор и **Bye-Bye**. Эта карта интересна тем, что в деревне, в которой происходят боевые действия, много всяких ходов и закоулков. Они чем-то напоминают лабиринты из **UT**. Многим нравится, хотя карта и опасна для тех, кто страдает сердечно-сосудистыми заболеваниями (из-за угла резко выскакивает противник и как... разрыв сердца от неожиданности обеспечен)!

Wolf SW, Communique

Особенность этого режима заключается в том, что на выбор дано 6 карт, в каждой по 3 миссии. **Ov**: **Allies** должны захватить и уничтожить северный и южный радары. Что должны делать **Axis** понятно – остановить это безобразие. **Obj 1**: соответственно, сначала нужно уничтожить северный, а потом южный радары (**obj 2**).

Карта, безусловно, привлекает внимание. Во-первых, все действия происходят на достаточно большом пространстве – базе фашистов. Во-вторых, много лестниц и тайных проходиков, что дает уйму простора для разных игровых стилей. Отличная карта!

Интернет об RtCW

Игра только вышла, но в Сети уже немало интересных новостей.

В России запущен первый сервер по полной версии **RtCW** (по секрету – он не запрашивает лицензионный номер...). Старый, для демо-версии, теперь позабыт и заброшен. Загляните на **http://www.rtcw.ru/**: тут подробности о Российском сервере для **RtCW**, новости и ресурсы по игре, здесь же есть арт и музыка из «Вольфа».

О полезном. Если кто-то затрудняется в прохождении игры, просим на **http://dh.zone.ru/secrets/index.php?stamp=1006964820**. Здесь есть все для победы над фашистами.

Сторонников официальных сайтов ждут на **www.activision.com/games/wolfenstein/home.html**. Здесь можно узнать все об игре и разработчиках, посмотреть официальный **FAQ** и прочие скучные вещи. Сайт исключительно для тех, кто не поддерживает и не уважает Рунет.

Европейская лига **CPL** уже объявила о создании **Wolfenstein** лиги, участники которой начнут соревнования уже со второго февраля 2002 года. Так сказать, ближайшее будущее! Предварительно решено комплектовать команды по 5 человек. Кое-кто полагает, что **CPL** явно поспешила с таким решением. Ведь карты до конца не обкатаны и, похоже, большинство склонится к схеме 6 на 6.

Таков сетевой **RtCW**. По общему мнению, мультиплейер «нового Вольфа» продуман до мелочей. Так считаем не только мы, но и, например, **Game Spot** (**http://gamespot.com**), где мультиплейер **RtCW** получил более высокую оценку, нежели мультиплейер такого признанного шедевра, как **No One Lives Forever** (**http://gamespot.com/gamespot/stories/reviews/0,10867,2827475,00.html**).



Позволю себе высказать личное мнение. Я долго ждал такой игры, и хоть весьма придирчиво отношусь ко всем новинкам, должен признать, что в «Вольфе» сбалансировано все: отличная графика и точная физика, интересные миссии и не менее увлекательный сетевой режим. В общем, есть во что поиграть на новогодних каникулах! END

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ? ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН!

Давным-давно, когда компьютеры работали еще на паровом ходу, а дискета, как казалось, вмещала в себя больше нынешнего DVD, некоторым людям надоело стучать каменными топорами в одиночестве. Еще бы! Человек — животное стадное, даже на мамонта охотились как минимум вдвоем. И тогда доисторические люди соединили компы кабелями, изобрели TCP/IP и IPX (а один отшельник-самоучка по имени Гейтус — еще и Windows, чтоб жизнь медом не казалась...), и началась тут развеселая жизнь...

Blade
blade17@rambler.ru

В те темные времена подобные развлечения были доступные только избранным, но уже тогда на крупных предприятиях и в институтах использовались не по назначению. Сотрудники стали меньше спать в рабочее время, а круглыми сутками гоняли в Doom. Но времена меняются, с тех пор Человечество слегка продвинулось в развитии. Некоторые даже считают, что в лучшую сторону. И теперь протянуть локалку могут не только честные Монтгомери Бернцы, но и простые смертные, вроде Гомера Симпсона. И это хорошо, ведь идея «срезаться по локалке с друзьями» наверняка вставала перед каждым геймером, словно призрак коммунизма перед европейцами.

Пассатижи за 50 баксов, или как это было

В Интернете есть масса статей про то, как протянуть локальную сеть. Проблема только в одном: нормальный человек скорее ноги протянет после прочтения таких описаний, чем локалку. А все потому, что подобные руководства пишут люди исключительно серьезные, занимающиеся этим давно и, по их мнению, простое втыкание карты в компьютер, а провода – в карту, стоит никак не меньше 100 долларов, иначе «даже бензин не окупится». Ну что ж, как говорится, Богу богово, а кесарю кесарево. Может, кто-нибудь и будет покупать пассатижи за 50 баксов, чтобы обжать провод по 4 рубля за метр, но не все и не всегда... Так что давайте попробуем разложить все по полочкам, чтобы непонятные названия, вроде **BNC** коннектора, не вгоняли в благоговейный трепет (или скуку, кому как).

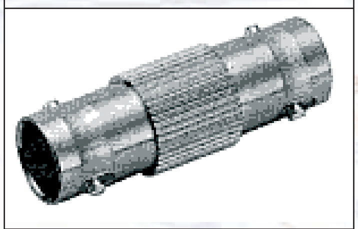
Примерно год назад я и еще 3 человека решили соединить свои компьютеры в локальную сеть. При этом никто из нас даже не догадывался, что такое коаксиал (правильно говорить «коаксиальный кабель» – Ред.) или витая пара, и в чем их различие. Все, что у нас было, – это здравый смысл и некоторая ловкость.

Как оказалось, этого вполне достаточно, потому что за один день мы съездили в магазин, купили все, что надо, протянули провод и в тот же вечер самозабвенно резались в **Quake 2!**

Что внутри у ЛВС?

Давайте подумаем, что главное для простого пользователя, который хочет с друзьями организовать небольшую локалку? Неужели преимущества той или иной топологии или помехозащищенность толстого коаксиала? Да ничего подобного! Главное – цена и время/удобство прокладки. И только в том случае, если самый простой и быстрый способ не подходит, геймерами ищется что-нибудь посложнее. И это верная дорога!

Локальные сети бывают, как правило, двух типов: на коаксиале (**10BASE2**) и на витой паре (**10BASE-T** или **100BASE-T**, цифры означают скорость в Мбит/сек). Дешевле, да и проще в установке коаксиал. Витая пара лучше во всем остальном, но для нее нужно специальное устройство – хаб, который необходимо включать в розетку 220 вольт. Сам знаю, что это немного пугает, особенно если локалку хотят протянуть подростки, чтобы играть вместе. При этом желательно родителей как можно меньше впутывать, так как взрослые обычно плохо относятся к подобным инициативам. А попробуйте повесить в прихожей (ну не на лестничной же клетке оставлять) постоянно работающее устройство с лампочками, размером с толстую пачку бумаги, да еще с подведенным к нему электричеством! И все это самостоятельно, без участия предков! Не получится, проблем не оберетесь, поэтому коаксиал в этом плане намного удобней и проще, так как надо всего лишь соединить все компьютеры одним проводом. Вот о нем, как о наиболее вероятном соединении в локальную сеть, и поговорим.



ВНИМАНИЕ: общая длина сети не должна превышать 200 метров (иначе 200 метровые отрезки соединяются через специальные устройства – репитеры, тогда общая длина может быть около 1км). Рекомендуемое количество компьютеров – не более 20 (максимум 30). Эти цифры можно слегка варьировать, все зависит от качества кабеля, сетевых карт и еще много чего...

Начинаем считать расходы!

Итак, что вам понадобится (если в сети будет N компьютеров):

1. N сетевых карточек стандарта



10BASE2 или совмещенные **10BASE2/100BASE-T** по 200 рублей (на момент написания заметки курс доллара США колебался около 30 рублей – Ред.).
2. **N T-коннекторов** по 10-15 рублей.
3. 2 терминатора (и хотя бы один из них с цепочкой для заземления) по 15 рублей за штуку.
4. **(N*2)-2 BNC-коннектора**, если в сети больше 2 компьютеров, и ровно 2 в противном случае. Каждый по 10 рублей.
5. Кабель **RJ-58**, 4 рубля за метр.

Итого: примерно 250 рублей с каждого, плюс стоимость кабеля. Все это, как правило, продается в одном магазине.

После этого остается проложить кабель между компьютерами и установить сетевые карточки, остальное интуитивно понятно: на кабель надеваем **BNC-коннектор**, его втыкаем в **T-коннектор**, который подключается к сетевой плате. И так на каждом компьютере – главное помнить, что не должно быть неподключенных разъемов. Поэтому на крайних машинах в сети ставим и заземляем терминаторы («заглушки»). Остается включить компьютеры, и локальная сеть готова! А теперь обо всем этом и о многом другом подробнее.

«Дьявол прячется в деталях»

Прежде всего, для каждого компьютера нужно купить по сетевой карточке. Дорогие карты (по 30-40$) покупать нет смысла, так как для рядового пользователя разница не будет заметна. Мой совет: берите самую дешевую карточку, например, **Realtek** или другую, совместимую с **NE2000**. По идее, они все совместимые, но лучше брать «на гарантии», чтобы если не заработает, можно было обменять на аналогичную другой фирмы.

А если длина сегмента вашей сети получается больше 200 метров, то можно взять карточки **3Com**, которые отличаются своей «пробойностью» и работают без проблем на 300-400 метров.

ВНИМАНИЕ: посмотрите, на карте должен быть разъем для коаксиального кабеля (круглый такой, блестящий, как на осциллографах в институтах).

Очень часто сетевые карточки продаются с разъемами и для коаксиала, и для витой пары (на них пишут что-то типа «**10BASE2/100BASE-T**»). Последняя очень похожа на разъемы от импортных телефонов (маленькая, квадратная). Лучше брать двойную, чтобы если сеть не будет работать, для проверки соединить два компьютера через отрезок витой пары (метра длины хватит). Бывает, что порт коаксиала сгорит, а через витую пару все

Вот несколько интересных ссылок на тему ЛВС:

http://home.ural.ru/~1st-mike/net.htm — описание прокладки сети из 5 машин на коаксиале.

http://www.computerra.ru/offline/2000/345/2571/ — о перспективах Ethernet как простого решения (рекомендуется для общего развития...).

http://www.nestor.minsk.by/sr/sr0011/sr01110.html — домашняя локалка своими руками (пособие начинающего администратора). Полезно ознакомиться после того, как ваша сеть, собранная по рекомендациям этой заметки, заработает.

http://russ-cgi.msk.ru/beginners/anon_3.html — очень подробно о том, как зачищать коаксиал и витую пару. А что вы думаете — это тоже своего рода искусство!

работает. Такую сетевуху можно продать как рабочую, если она будет использоваться соответственно…

Еще карточки бывают на **ISA** или **PCI** слот. На современных компьютерах **ISA** слотов нет вообще, так что наверняка придется брать на **PCI**, хоть они и чуть дороже. Какие слоты есть, вы можете посмотреть сами (они, как правило, располагаются в ряд). Наверняка будет один самый маленький – **AGP** (часто коричневый, используется для видеокарт), несколько чуть побольше – это **PCI**, и самые длинные – **ISA** (в них помещаются очень старые звуковые платы, вроде **Sound Blaster Pro**).

Еще на каждый компьютер нужно купить по **T-коннектору**. Его втыкают в сетевую карточку, а уже к нему идет кабель. Кабель коаксиал внешне похож на обычный телевизионный, но называется **RJ-58**. Его сопротивление 50 Ом, а телевизионного – 75, в остальном они одинаковы.

Зажать и вставить!

Самый дорогой из отечественных **RJ-58** – Подольского завода, но можно найти и другие, не менее качественные. На каждый свободный конец кабеля одевается т.н. **BNC-коннектор**. Вот тут, по идее, и нужны специальные дорогие инструменты для обжатия провода. На самом деле можно прекрасно обойтись обыкновенными пассатижами. Все дело в том, что после зачистки и установки провода в соответствующие отверстия **BNC-коннектора**, последний надо слегка сплющить, чтобы он крепко держал кабель. Постарайтесь это сделать равномерно. Да, там есть маленький штырек (видно на фото), в него вставляется центральный провод. Его тоже нужно немного обжать. Вот и все, это очень просто, справится даже ребенок. Главное, не торопитесь и помните: точность – вежливость снайпера.

После того как все **BNC-коннекторы** на концах кабеля вставлены в **T-коннекторы** на сетевых карточках (и ими последовательно соединены все компьютеры в сети), останется 2 свободных разъема на крайних машинах. Их нужно заткнуть терминаторами или, как их еще называют, «заглушками». Причем одна из заглушек (можно и обе) должна быть с заземлением, которое нужно подключить к батарее или специальному проводу (к батарее лучше не подключать! – Ред.), если у вас розетки в доме по евростандарту (у вилок такие толстые штырьки). Без терминатора сигнал отражается и сильно искажается, что уменьшает скорость сети, а иногда и вообще может лишить ее работоспособности. А без заземления можно сжечь не только сетевую карту, но и весь компьютер в случае пробоя изоляции, если комп подключен в сеть 220 вольт к другой фазе, нежели у друга.

Но это бывает редко, у нас несколько месяцев все работало без заземления, и лишь потом заземлили от нечего делать. Кстати, к батарее удобно подключать цепочку с помощью маленького «крокодильчика».

ВНИМАНИЕ: если требуется соединить два куска коаксиала, можно сделать это через специальный I-коннектор (и, соответственно, 2 BNC-коннектора). Впрочем, можно и просто скрутить провода и обмотать изолентой…



Лезем в дыры, окна, двери…

Проложить кабель, если вы живете в одном доме, а еще лучше – в одном подъезде, не представляет труда. В каждой квартире есть отверстие в стене, через которое уже протянуты с лестничной клетки разные провода – телефон, телевизионный кабель и т.д. Через это отверстие выводим кабель в общий коридор. Там есть распределительный щиток, в котором провода разводятся по квартирам. Эти щитки на каждом этаже соединены между собой трубой или просто большой дырой. Вот через это дело можно легко провести коаксиал на любой этаж.

Если же ваши квартиры расположены на одном этаже, то вообще нет проблем – вдоль стен есть специальные коробки для проводов, по ним и прокладываем кабель. В принципе, нужно у кого-то что-то узнавать или получать какие-то справки, но все забивают на это. Даже если вы и захотите оформить это дело через ЖЭК, скорей всего, вас пошлют… далеко, в общем. В лучшем случае, месяцем будете объяснять, что вы хотите сделать (и объяснение это будет заключаться в пополнении кошельков каждого встречного бюрократа). Деятельность людей в подобных конторах подчиняется закону «Как надену портупею – так тупею и тупею…»

Можно также перекидывать кабель через соседние окна, зимой коаксиал ведет себя хорошо. Еще можно спускать его по этажам через окна, если они расположены на одной вертикали. В каждом случае маршрут будет свой, главное – сократить длину кабеля. Для этого можно вначале измерить возможные маршруты простой ниткой, а потом намотать ее на железный метр, чтобы узнать получившуюся длину.

ВНИМАНИЕ: коаксиал довольно легко рвется при провисании, поэтому желательно его привязать к более крепкому проводу. Но у нас он на 4 этажа висит свободно, и еще ни разу не было проблем.

Кроме того, коаксиал сильно чувствителен к перегибам, поэтому в некоторых местах его можно обмотать изолентой или сделать желобок из старой жестяной банки. Могу дать еще один совет: не прикрепляйте провод к потолку в квартире пластилином. Последний со временем расползается в огромное пятно и рано или поздно отваливается…

Кстати, если вы живете на 3 этаже, а ваш друг на 9, то чтобы получить доступ к распределительным щиткам на промежуточных этажах, придется звонить в квартиры и говорить: так, мол, и так, нам нужно пропустить кабель здесь. Жильцы обычно разрешают и не задают лишних вопросов. Хорошо бы, конечно, еще до покупки оборудования пройтись по этажам и предупредить жильцов, что вечером (или когда там соберетесь…) придете прокладывать кабель.

Вот и все, соединения сделаны, теперь можно включать компьютеры, устанавливать драйвера (для **PnP** карт они установятся автоматически) и отыскивать в Сетевом окружении друзей. Впрочем, они могут так сразу и не появиться!

Убиваем глюки «Сети Microsoft»

А теперь о настройках софта.

Щелкните правой кнопкой по значку «Сетевое окружение» на рабочем столе и выберите «Свойства». На закладке «Идентификация» укажите свое имя (под этим именем вас будут видеть другие) и рабочую группу (она должна быть одинаковой для всех компьютеров вашей сети, хотя и не обязательно). Можно также ввести описание компьютера, правда оно ни на что не влияет.

На закладке «Конфигурация» должны быть как минимум трое: ваша сетевая карточка, «Клиент для сетей Microsoft» и протокол **TCP/IP**. Если хотите разрешить доступ к файлам на жестком диске, то щелкните по кнопке «Доступ к файлам и принтерам». Кроме того, для старых **DOS`овских** игр может понадобиться протокол **IPX**. Если чего-либо из вышеназванного не хватает, добавьте это вручную (кнопка «**Add**»).

Теперь в свойствах «Клиента для сетей **Microsoft**» для ускорения загрузки компьютера поставьте «Быстрый вход», а в свойствах **TCP/IP** на закладке «**IP-адрес**» выберите «Указать **IP-адрес** явным образом» и введите **IP** типа **192.168.0.X**, где вместо **X** подставьте номер от 1 до 255.

ВНИМАНИЕ: не забудьте договориться с другими «сетевиками», кто будет каким номером, причем так, чтоб они не совпадали. Маску подсети назначьте всем одинаковую – **255.255.255.0**.

Вообще, **Windows** – довольно глючная штука, возможно, в сети никого не будет видно, пока не назначите IP-адреса принудительно, как описано выше. Возможно, при загрузке в сетевом окружении никого не будет минут пять, а потом они появятся. Но даже если в сети никого не видно – это не значит, что никого нет! Попробуйте поискать компьютер по имени или пропинговать его (пример: Пуск, Выполнить, **ping 192.168.0.1**). Если пинг проходит, то сеть работает, а соответствующий компьютер видно.

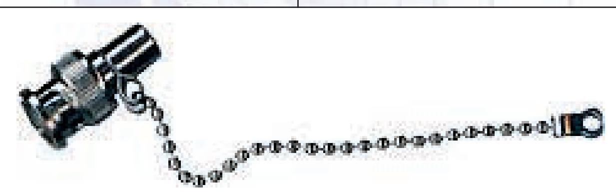
Все работает! Как еще «извратиться» над ЛВС?

Для общения по сети можно использовать встроенный в **Windows winpopup**, для чего нужно нажать кнопку «Пуск», «Выполнить» и ввести winpopup.exe. Но это не очень удобно, лучше использовать специальные программки, – например, **LANc** (**http://blade.dem.ru/files/my_programs.htm#lanc**) или другие, вплоть до специальной версии **ICQ** для локальных сетей. В последнем случае один компьютер будет сервером **ICQ**, а остальные изменят у себя настройки клиентов **ICQ** (подробнее – в описании программы…).

Через локальную сеть можно даже выходить в Интернет!

Еще в **Windows 98** был встроен компонент «Общий доступ к подключению Интернета» (**ICS**, **Internet Connection Sharing**).

ВНИМАНИЕ: обязательно укажите тому компьютеру, который будет непосредственно подключаться к Интернету (например, через модем), **IP-адрес** принудительно – **192.168.0.1** (и только этот!!!), а остальным поставьте на автоматическое определение(!), иначе ничего работать не будет.



А в свойствах **Internet Explorer** на закладке «Подключение» выберите «Использовать при отсутствии подключения к сети». Теперь все компьютеры в локалке будут как будто сами подключены к Интернету. Хотя можно использовать и обыкновенный программный прокси-веревер (**http://blade.dem.ru/files/ internet.htm**), только в таком случае каждую программу придется отдельно настраивать на работу через прокси. END

DOWNLOAD: ВСЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ!

Иван Петрович
petrovich_ivan@mail.ru

Q3Plug ver. 1.2

Интернет: http://nem3d.net/q3plug/npq3plug.zip
Размер: 30 Кб
Оценка: 9
Статус: Freeware

Многие игровые сайты оборудуют свои странички специальными формами, позволяющими видеть количество игроков в текущий момент времени на игровом сервере. Это удобно, если вас не интересует ничего, кроме «голой информации» (ни чат, ни переписка, ни обмен файлами и т.п.) и быстрого подключения. Тогда не стоит скачивать специальные утилиты типа **Game Spy**, а достаточно установить **plug-in** для браузера.

Для игр на основе движков **Quake** популярны плагины серии **QPlug/Q2Plug**. Рассматриваемый **Q3Plug** продолжает эту линию и в своей последней модификации поддерживает Return to Castle Wolfenstein, а также:

Quake 3 Arena (Star Trek Voyager: Elite Force)
Quake 2 (Sin, Kingpin, Soldier of Fortune)
Quakeworld
Half Life (включая Counterstrike)
Unreal Tournament (!)
Tribes/Tribes 2

Для подключения **Q3Plug** необходимо скачать его или взять с нашего диска и установить (разархивировать). В архиве содержатся **DLL-ка** и специальный патч для реестра **Windows** (устраняет проблему совместимости со старшими версиями **IE 6.0/5.5-SP2**). Разархивированную **DLL-ку** следует скопировать в директорию плагинов вашего браузера (например, **C:\Program Files\Internet Explorer\Plugins**), а на патче – щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать пункт «Добавить» (**Merge**). После перезагрузки браузера плагин автоматически заработает. Проверить его можно, например, тут – **http://game.liwest.at/allservers_e.html** или в Рунете на **www.rtcw.ru**.

Также на сайте разработчиков (**http://nem3d.net/q3plug/**) вы найдете примеры **HTML** кода для внедрения списков, генерируемых **Q3Plug'ом**, на вашу игровую страничку!

Ubsp version 1.0

Интернет: http://tramdesign.cjb.net или http://www.4gameplayers.com:8000/ftp2/planetwolfenstein/tramdesign/ubsp.zip
Размер: 100 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

TRAM Designs представила нам свою утилиту, которая поможет научиться самостоятельно делать карты для **Return to Castle Wolfenstein**.

Вот что говорит по этому поводу один из разработчиков программы: «Хочу вам предложить новый релиз программы **Ubsp version 1.0.** Она поможет создать свою новую карту и переделать уже полюбившиеся стандартные карты из официальной версии **RTCW**».

Добавим, что утилита позволяет также конвертировать «под Вольфа» карты из **Q3**. И именно этим она особенно интересна. **Ubsp** проста в обращении, особенно если использовать версию для Windows (в архиве поставляется версия и для ДОСа...).

Team Sniper

Интернет: ftp://ftp.gamingfiles.com/Return%20to%20Castle%20Wolfenstein/Scripts%20and%20Binds/Weapon%20Scripts/team-sniper.zip
Размер: 1 Кб
Оценка: 9
Статус: Freeware

Team Sniper – это небольшой скрипт, который поможет оптимизировать работу со снайперской винтовкой. Увеличение прицела можно настраивать в трех диапазонах – вблизи, на среднюю дистанцию и вдаль. Это удобно для обзора удаленных целей, так как максимальное увеличение в снайперском прицеле теперь выше!

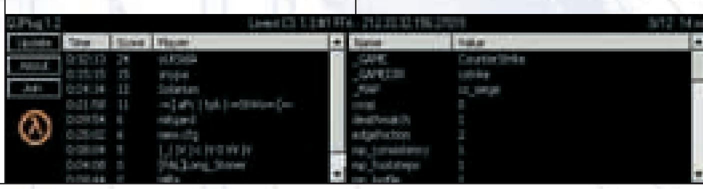
Помимо этого скрипт добавляет кое-что и к функциональности интерфейса **Return to Castle Wolfenstein**: выбор оружия одной клавишей, статистика команды на **HUD'е**, новый набор значков для прицела (crosshair) для основного оружия...

Скрипт работал еще под многопользовательской демкой «Вольфа» и был высоко оценен игроками. Полагаю, он весьма пригодится и для финального релиза.

Для запуска скрипта его следует скопировать в директорию **...Return to Castle Wolfenstein\main**, запустить игру, вызвать консоль клавишей «тильда» (~), а затем дать команду «/exec **teamsniper.cfg**» (естественно, без кавычек...). Жмем **Enter**.

Topless Elite

Интернет: http://www.planetentropy.net/media/topless_elites.zip
Размер: 743 Кб
Оценка: 7
Статус: Freeware



Небольшой мод, который раздевает супер-охрану (**Elite Guards**) – дамочек с автоматами в руках – до... состояния топлесс. Мод совершенно не влияет на игровой процесс, но заметно повышает настроение игроков мужского пола и в какой-то мере снижает их боеспособность.

Чтобы установить **Topless Elite**, разархивируйте из **zip'а** файл **sp_vandaltits_pak1.pk3** в папку **/Main** игры **Return to Castle Wolfenstein** (обычно – **C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\Main**).

RtCW Multiplayer Script ver. 1.0

Интернет: http://www.rtcwfiles.com/file.info?1402#Download

Размер: 126 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

Этот скрипт облегчает управление в **Return to Castle Wolfenstein**. Теперь можно оперировать важными функциями, не лазая по бесконечным меню/подменю (limbomenu), а просто нажимая горячие клавиши.



Вот некоторые примеры предустановок в **Multiplayer Script**:

F2-F7: Общий чат (сообщения типа: **hi**, **bye**, **good game** и т.д.)
F9-F11: записать демку, изменить командное меню, выдать подсказку...

Дополнительная цифровая клавиатура: командный голосовой чат (призывы **Medic!**, **TakingFire!** и т.д.)

Стрелки: менять команду, за которую играешь (**Allies**, **Axis**, **Auto**, **Spectators**)

Все назначения и связки «клавиша-команда-чат» легко меняются по желанию игрока в файле **z_rtcw.cfg**. Установка утилиты тоже не вызовет затруднений – архив самораспаковывающийся.

RtCW Name Editor ver. 1.0.6

Интернет: http://www.solariz.de
Размер: 1630 Кб
Оценка: 8
Статус: Freeware

Последний прикол – цветное имя в **RtCW**! Простая утилита с настоящим Installer`ом и файлом помощи поможет игроку самовыразиться на 110%.

Установите **RtCW Name Editor** из архива. Запустите программу. Напечатайте в ее единственном текстовом окне свой супер-гипер ник, не забывая нажимать цветные клавиши выше этого окошка. Готово? Тогда копируйте текст (типа **^1e^2x^3a^4m^5p^6l^7e^8!**) в Notepad, поставив перед ним слово name (получится что-то вроде «name **^1e^2x^3a^4m...**»). Теперь сохраните этот файл как обычный текстовый в главной папке игры (как вы помните, это обычно **C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\Main**).

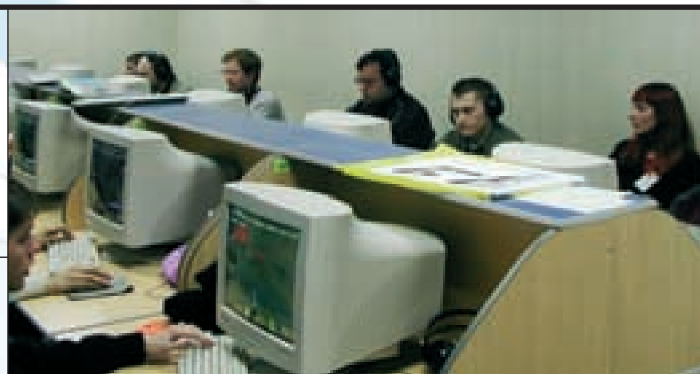
Запускаем игру, вызываем консоль клавишей «тильда» (~), а затем даем команду «**/exec имя_файла.txt**». Жмем **Enter** – имя раскрасилось!

Проверить это можно также в консоли командой **/name**.

Успехов в бою!

Team Fortress Open Tournament 2001

И был Quake... Что было позже, значения не имеет: так, сплошные формальности. Игровой мир узнал одно из лучших и самых значительных творений индустрии. Кому-то детище id Software может не нравиться, кто-то будет петь ему дифирамбы, — суть от этого все равно не изменится. О революционности и технологичности Quake было сказано уже столько, что оригинальным быть все равно не получится, поэтому перейду к сути.



Спокойные лица участников не могут передать грандиозного накала страстей...

Алексей Усачев

usachev@mcc.ru

Одно из свидетельств популярности и процветания игры – появление разнообразнейших (любительских, в большинстве случаев) модификаций. Перечислять все моды **Quake** не имеет смыла. Речь пойдет о самом «долгоиграющем» из них – о **Team Fortress**.

Лирическое отступление. **TF** в последнее время умирает. Уже ни в одном клубе нет выделенного сервера под него, многие даже не знают, что это такое. Посему странные люди, приезжающие в клубы со своими дистрибутивами **TF**, неизменно вызывают удивление у размножившихся со страшной скоростью «каперстрайкеров» (**Counter Strike**)... Когда наслаждаешься целостностью и сбалансированностью игрового процесса **Team Fortress** и одновременно слышишь за своей спиной испуганный шепот: «Это что, **Doom**, что ли?» – понимаешь, что **TF** обречен.

Ситуацию с настоящим **TF** мы прояснили, осталось прояснить ситуацию с прошлым. Все началось с великого «**Демоса**» (**quake.demos.su**), на котором был установлен сервер с **TF**. Многие не обращали на это внимания и с опаской смотрели на тех, кто осмеливался пожертвовать **DM'ом** (**DeathMatch**). Однако день за днем люди все же знакомились со странным зверем по имени **Team Fortress**. И многие из них больше на **DM** не возвращались. Казалось бы, что тут такого – ну командная игра, ну классы, ну тряпка в виде флага? Ан нет...

Не путайте **TF** с **CTF** (**Capture The Flag**). Тут все не так просто. Каждый класс имеет свои особенности, как-то: скорость, наличие брони, амуниция и, самое главное, задачи в игре. Например, демоменом можно, конечно, и в атаку идти, но лучше использовать его на линии обороны –



А вот и они — бравые участники турнира. Как и в обычном спорте, победа не главное, куда важнее участие!

правильно расставленные ловушки не дадут противнику пройти к флагу. Можно поставить в оборону и скаута, однако ни к чему хорошему это не приведет. Соответственно, чтобы не путаться, нужно расставить все точки над «i». Классы для обороны: Солдат, Инженер, Демомен, на некоторых картах Медик. Классы для атаки: Скаут, Солдат, Медик, Пирос, Шпион. Есть еще Снайпер, но это «не рыба не мясо» – сравнительно универсальный боец, который требует максимум мастерства от игрока. И последний класс, который вообще непонятно зачем нужен в **TF'е**, представлен лишь Папиком (**Heavy Weapons Guy**) – это такая машина, у которой больше всего брони и здоровья и есть большая пушка, типа вертолетного «**Грома**». Стрелять он из нее может только когда стоит на месте. При движении есть лишь шотган. В общем, российский клуб **TF** за 4 года так и не смог найти этому классу достойное применение.

Как я уже говорил, развитие **TF'a** в России протекало очень быстро. Вскоре начали появляться кланы (в основном, выходцы с «**Демоса**» или с «**ФизТеха**», о котором я расскажу попозже). В апреле 1998 года в Москве состоялся первый турнир по **TF**. Сие мероприятие было проведено в клубе «**Боевой Топор**», который впоследствии стал местом паломничества всего **TF** сообщества. Чуть позже в голову пришла мысль создать некую лигу, объединяющую все кланы. Сказано – сделано: в середине весны 1998 была создана «**Московская TF Лига**» (**http://mtfl.sd.ru**), которая живет и по сей день. В игровом сообществе доселе не было ничего подобного. С каждым днем в лигу вступало все больше и больше кланов. Стали проводиться регулярные игры, за каждую из которых начислялись очки (Лига была переведена на рейтинговую систему).

Дабы выяснить, кто есть кто, в сентябре 1999 года был проведен «**Первый Открытый Турнир по Team Fortress**». В турнире приняли участие абсолютно все лиговские команды, а также шесть иногородних команд (всего 24 команды). Именно тогда развеялись последние сомнения: москвичи (клан **UT**) доказали, что они самые сильные. После награждения победителей было решено устраивать такие мероприятия ежегодно...

Интернет:
http://mtfl.sd.ru/tf01/ (официальный сайт турнира).
http://mtfl.sd.ru (официальный сайт московской TF лиги).
http://tfa.spb.ru/ (официальный сайт TF Академии).

После того как в конце 1999 года компания **ID Software** обнародовала исходные коды **Quake** и **QuakeWorld**, многие пришли в восторг. Ведь теперь все можно было подстраивать под себя, улучшать, изменять баланс игры. Однако появилась большая группа игроков, которые начали пользоваться этим в корыстных целях, в частности, писать читерские клиенты (**Quake World**). Более того, клиенты эти получили самое широкое распространение, и вскоре все сервера были переполнены читерами, играть с которыми оказалось просто невозможно. К счастью, нашлись люди, которым была небезразлична судьба **TF'а** и которые решили бороться с позорящим его явлением.

Началась ожесточенная борьба с читерами, интерес к **TF** при этом немного спал (это касается только общих серверов). Игры же в Лиге продолжались. Появилась и еще одна организация – **TF Академия** (**tfa.spb.ru**). Ее цели, в общем, были очевидны. Из-за большого потока новых людей просто невозможно было объяснить каждому, «кому куда чего нести». Академия занималась обучением новичков, и благодаря этой организации, множество игроков познакомилось с миром **TF**. В настоящий момент Академия живет и процветает. Особо хотелось бы отметить деятельность главного академика **СОРАТ-НиК'а**.

В декабре 2000 года прошел второй открытый турнир по **Team Fortress**. В нем приняли участие 24 команды из разных городов (Москва, Питер, Екатеринбург, Брянск, Харьков, Чехов, Белгород, Тула, Иркутск). Правда, за год произошли серьезные изменения в самой Лиге – какие-то команды распались, какие-то перефор-

СРОЧНО В НОМЕР!

Печальная новость для поклонников Diablo 2: Lord of Destruction. Онлайновая экономика игры сильно пошатнулась после появления программы, позволяющей размножать («дюпить», от англ. dupe) вещи. Теперь ценность любого, даже очень редкого предмета значительно упала. Еще сложнее обстоят дела с сайтами, на которых раньше продавали и покупали игровые вещи за реальные деньги. К примеру, уникальный лук Windforce раньше можно было продать за $100 (что недавно и сделал один мой знакомый — успел, счастливчик!). Blizzard предпочитает отмалчиваться...



Победители турнира. Укрепят ли они свой успех в следующем году?

мировались, появились новые кланы. Хотя на проведение очередного турнира это повлияло не сильно. Все прошло, как по маслу. Очень хорошо показали себя команды из Иркутска и Екатеринбурга, но и на этот раз чемпионами оказались москвичи – команда **ET** (**Extra Terrestrials**), обыгравшая чемпиона прошлого года.

После этого турнира все пошло по наклонной, только не вверх, а вниз. Интерес к **TF'у** пропал, все больше и больше команд распадалось, оставшиеся игроки переходили в еще живые кланы, искорка гасла, но... Совсем погаснуть она не смогла. К концу 2001 года остались истинные ценители командной игры, так сказать, старожилы, которые очень долго колебались относительно сроков проведения нового турнира. В конце концов, турнир был назначен на 15-16 декабря 2001 года.

Вообще, все казалось куда более непонятным, чем раньше. Если помните, мы уже говорили об отношении администраторов клубов к **TF'у** в настоящее время. И без серьезных проблем организационного порядка в этот раз действительно не обошлось. Поступили просто – арендовали на два дня 30 компьютеров по 10 часов. Народ потихонечку собирался и, в конце концов, случилось то, что должно было случиться: **3rd Open Team Fortress Tournament Moscow 2001** начался!

Несмотря на то что народу собралось немного, по накалу страстей третий турнир ничем не уступал первым двум.. Началось все с того, что команда [**ET**] (победитель прошлогоднего турнира) вылетела в отборочных. Этого не ожидал никто. Одну игру они кое-как свели на ничью, вторую проиграли 1:0, но вот третью слили по полной. Счет 15:1 для **TF** – это нечто из области фантастики, тем более для такой

> В Team Fortress девять классов: Скаут (Scout), Снайпер (Sniper), Солдат (Soldier), Демомен (Demoman), Медик (Medic), Папик (Heavy Weapons Guy), Пирос (Pyros), Шпион (Spy) и Инженер (Engineer). Игроки делятся на две команды, каждая из которых старается стащить с базы противника флаг. Игры проходят 6х6 – классическая схема.

команды. Также был непонятен вылет в отборочных таких опытных игроков, как [**SD**]. В общем, неожиданности начались уже в первый день, хотя больше ничего экстраординарного не произошло. После завершения первого дня ветераны **TF** завалились в бар, дабы вспомнить свои лучшие дни.

На следующий день все началось с небольшим опозданием. Сами понимаете, ностальгические чувства отцов, подогреваемые алкоголесодержащими напитками, не позволили начать игру вовремя. Было много приколов. Например, команда **K-7** превратила **TF** в баскетбол (проиграла со счетом 22:9). А капитан **EZH** начал прямо на турнире просматривать демки с секундомером. Параллельно проходил мини-турнир по арене (**TF Арена**). В конце концов, все закончилось победой клана **ORC**, которому, кстати, пришлось нелегко – в финале против него

> Во все времена шла вечная борьба Москвы с «ФизТехом» (Физико-Технический институт в Долгопрудном). «Физтехи» считали, что они самые лучшие, — москвичи, соответственно, наоборот.

играл **PTT**. Со стороны игра казалось «битвой двух электроников» – [**PTT**] **Bezumec** и [**ORC**] **Disconnect**. Эти два **TF'ера**... нет, две машины делали невозможное. Неудивительно, что первая игра завершилась вничью, и пришлось играть дополнительно 3х3. Команды делились на три и играли на разных серверах по системе «атака на защиту». И **Bez**, и **Disconnect** ходили в атаку, только на разных серверах. Как только один из них выносил флаг, второй сразу же делал то же самое. После первой дополнительной игры опять получилась ничья. Решили играть еще. В конце концов, игроки клана [**ORC**] **Disconnect & Ko** одержали победу, с чем я их и поздравляю еще раз!

В заключение хочется подвести некоторые итоги. Глядя на результаты третьего турнира, можно сделать вывод, что **TF** изменился (**TF**, как вы поняли, – это не просто командная игра, а настоящий клуб). Даже сложно сказать, в лучшую или в худшую сторону. С одной стороны, отцы уже не отцы, молодые рвутся в бой, с другой – обидно, что прежнего ажиотажа вокруг **TF** уже нет. Нам остается лишь надеяться, что в следующем году будет проведен еще один турнир, пусть даже в нем будут принимать участие всего 3 команды... END

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9473

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

IV. Darth Vader Galactic Empire

5. The Battle of Hoth

Ваша задача — уничтожить авиабазы Повстанцев, которые расположены в районе **Echo Station 5-7.** Ведите свою армию в восточную часть карты прямо по дороге, расправляясь с попадающимися на пути вражескими юнитами и постройками. Перед тем как атаковать саму базу, не забудьте приказать своим медикам подлечить ваш отряд.

После того как вы разрушите базу, появится новая цель: уничтожить **Ion Cannon** и **Main Power Generator**. К вам прибудет подкрепление под командованием генерала Veers, состоящее из нескольких **AT-AT** (**Blizzard**) и прочих не менее мощных юнитов. Теперь вам предстоит следить за тем, чтобы Veers не погиб в бою.

Пополните свою армию и ведите ее по дороге в северо-западном направлении. Вскоре вы доберетесь до базы **Main Power Generators**. Уничтожьте все генераторы защитного поля, пушки, мелкие юниты и затем **Echo Base Power Generator**. Неподалеку на возвышении находится **Ion Cannon**. Сперва разберитесь с окружающими ее юнитами и постройками, а затем и с ней самой.

Выполнив задание, направьте свой отряд в западную часть карты, к **Echo Base**. Как только вы приблизитесь к базе, к вам прибудет подкрепление во главе с Дарт Вейдером. Естественно, столь важная персона тоже не должна погибнуть, так что будьте осторожны, посылая Вейдера в бой.

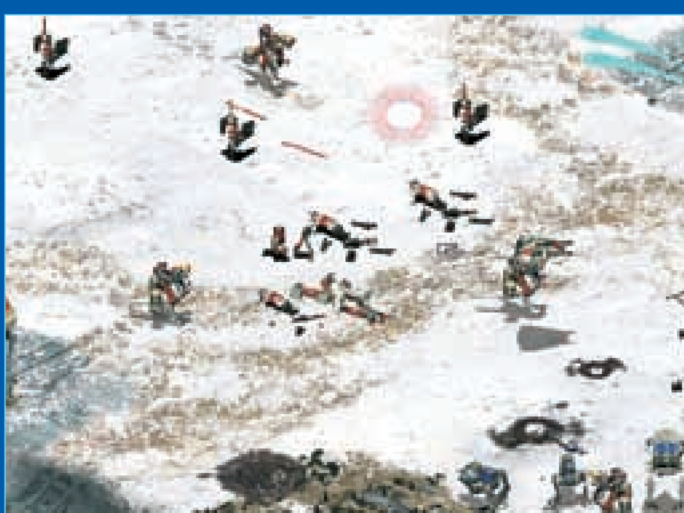
Появится новое задание: проникнуть на базу и найти главнокомандующего. Все, что нужно для этого сделать, — добраться до пещеры в западном углу карты.

6. Cloud City Attack (бонусная миссия 1)

Ваша задача — исследовать карту и найти безопасное место, где можно будет высадить юниты. К этому моменту у вас должен остаться в живых хотя бы один рабочий, в противном случае вы не сможете основать базу.

Отправьте своих подопечных в южный угол карты, там находится база **Bespin Security Force**. Уничтожьте местные юниты и постройки, при этом не забудьте про склады, разрушив которые, вы пополните свои запасы ресурсов. Высадите здесь своих рабочих, создайте командный центр, противовоздушные пушки и, конечно же, авиабазу.

Остальная часть карты захвачена Повстанцами. Ваша задача — делать набеги на их территорию, по мере возможности разрушая постройки и выясняя местонахождение шести генераторов (**Gravity Control Generator**). При этом вы не должны допустить уничтожения более трех генераторов из шести, расположенных на этой карте. Заприметив один из них, тут же разделайтесь с окружающими его вражескими юнитами и впоследствии не спускайте с него глаз.



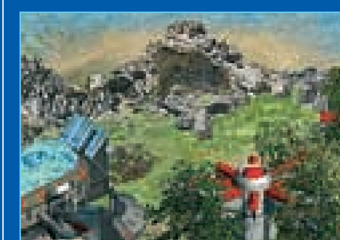
Учтите, что некоторые генераторы находятся во внутренней (самой дальней) части города. Чтобы добраться до них, вам придется использовать воздушный транспорт.

Затем появится новое задание: уничтожить монумент Повстанцев (**Bespin Government Center**) и на его месте построить свой собственный. Сделать это не составит особого труда.

7. The Battle of Endor (бонусная миссия 2)

В этой миссии вам необходимо всеми усилиями оберегать огромный генератор защитного поля (**Endor Shield Generator**), который расположен в самом сердце вашей базы.

В самом начале, не теряя ни секунды, соберите все юниты, разбросанные по



территории базы, и организуйте грамотную защиту. Большую часть юнитов расставьте вокруг генератора, а остальных направьте патрулировать выходы базы. Вражеские юниты не заставят себя долго ждать. Прикажите своим рабочим добывать ресурсы и возводить постройки. Больше всего пригодятся противовоздушные установки (**Anti-Air Turret**), так как авиасилы составляют немалую часть армии Повстанцев.

Ваша база находится в центре карты, а к востоку и к югу от вас располагаются поселения свирепых **Ewok'ов**. С ними нужно разделаться в первую очередь. Но ни в коем случае не торопитесь атаковать! Сперва займитесь необходимыми для нападения приготовлениями: вам необходимо создать мощную и многочисленную армию. Всю остальную территорию карты оккупировали Повстанцы, штурмовать базы которых следует лишь после уничтожения поселений назойливых **Ewok'ов**.

V. Princess Leia Rebel Alliance

1. A Force From the Past

Цель на начало миссии — найти базу **Ghost** и секретного агента, который располагает важной для Повстанцев информацией. Принцесса **Leia** и **C-3PO** не должны погибнуть, причем последний является юнитом, предназначенным исключительно для хранения информации, а не для участия в сражениях.

Ведите отряд в западном направлении к **Small Village**, разберитесь с вражескими юнитами, и к вам присоединится **Jedi Master Echuu**. Появятся новые задания: защитить мирные деревушки **Peche** и **Theenes** от вражеских атак, а также уничтожить все постройки (**Troop Center** и **Mech Factory**) либо в **Camp Sagol**, либо в **Camp Kaxol**. Лагерь **Sagol** находится в южной части карты, и постройки в нем пурпурного цвета, а лагерь Kaxol располагается в западной части карты, и постройки в нем синего цвета.

На месте **Small Village** вы сможете основать свою базу. Создайте рабочих и прикажите им добывать ресурсы, разыщите в округе животных, постройте **Troop Center**. Создайте приличную армию и направьте ее к Peche. Эта деревушка находится чуть севернее лагеря Sagol, на западном берегу реки, проходящей по центру карты. Вскоре появится еще одно задание: должен остаться целым хотя бы один мост из трех, соединяющих **Peche** и **Theenes**. Займите позицию на первом попавшемся вам мосту и охраняйте его от вражеских атак. Параллельно на своей базе создавайте дополнительных юнитов и отправляйте их к мосту в качестве подкрепления.

Затем организуйте армию и отправьте ее в лагерь **Sagol** (с ним расправиться несколько легче).

2. Chasing Ghosts

Ваша задача на начало миссии — выяснить местонахождение **Ghost Base**. И, конечно же, не должна погибнуть тройка «звездных» героев из предыдущей миссии (**Princess Leia**, **C-3PO** и **Master Echuu**).

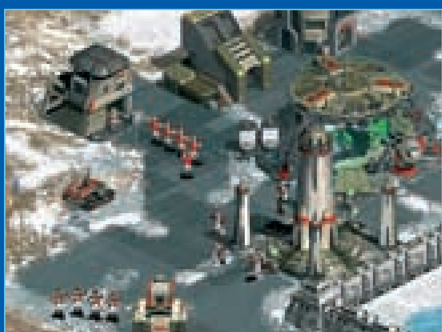
Не теряя времени, ведите свой отряд в северо-восточном направлении к **Ghost Base**. Эта база находится прямо на побережье. Тут же появится новое задание: спасти захваченных дроидов-рабочих, которые находятся в северно-западной части **Ghost Base**. Для этого вам необходимо уничтожить охраняющую их пушку. Успешно выполнив поставленную задачу, вы сможете основать на этом месте свою базу. Ресурсов в округе хватает, так что займитесь укреплением своей армии и обеспечением надлежащей защиты своей территории.

По соседству, на юго-востоке, располагается основная часть **Ghost Base**, которую уже оккупировали враги. Создайте достаточно мощную армию и направьте ее в **Ghost Base**. Разрушьте ворота, ворвитесь на вражескую территорию и уничтожьте все юниты и постройки. С первого раза сделать это вряд ли получится, так что параллельно готовьте новые силы и отправляйте их на подмогу.

В итоге вы все-таки захватите базу, и появится новое задание: доставить трех героев на остров **Le'Roche**, который находится в восточной части карты. К разрушенной **Ghost Base** прибудут корабли (**Transport Ship**). Посадите в них **Princess Leia**, **C-3PO** и **Master Echuu** и отправьте их на остров. Там их уже ждет **Utric Sandov**.

3. Vor'Na'Tu

Ваша задача: встретиться с отрядом вуки под предводительством Attichitcuk'a, и выяснить, где Галактическая Империя хранит **Vor'Na'Tu**. К тому же, не



должна погибнуть тройка «звездных» героев (**Princess Leia**, **C-3PO** и **Master Echuu**), а также **Attichitcuk**, который присоединится к вам чуть позже со своей армией.

Ведите своих подопечных в южном направлении, и вскоре вы встретите отряд вуки во главе с **Attichitcuk'ом**. Вражеская база находится в центральной части карты. В принципе, вы можете разделить свою армию на два отряда и одну группу послать в атаку на передние ворота, а вторую направить на разборки в недостроенную заднюю часть базы.

Но гораздо проще произвести нападение через главные ворота. Ведите свой отряд в юго-восточном направлении, пока не доберетесь до базы. Разрушьте ворота и направьте свои войска внутрь базы (в юго-западном направлении). **Master'a Echuu** ведите с внешней стороны зданий таким образом, чтобы он не попадал под обстрел. Неподалеку расположен **Sith Temple**, в котором и находится **Vor'Na'Tu**. Разрушьте его, и прикажите **Master'y Echuu** шустренько схватить **Vor'Na'Tu** и выбежать с территории базы.

Теперь необходимо доставить **Vor'Na'Tu** к транспорту Повстанцев. Обеспечьте **Master'y Echuu** достойное сопровождение и отведите его к месту начала миссии.

4. Echoes of the Force

Ваша цель — найти 4 части **Vor'Na'Tu** и разместить их в **Jedi Temple**. В этой миссии принимают участие **Princess Leia** и **Luke Skywalker**, которые ни в коем случае не должны погибнуть. Кстати, у Люка имеется одно очень эффективное свойство: он способен переманивать некоторые вражеские юниты на свою сторону.

Ведите свой отряд в северо-восточном направлении, и вы доберетесь до базы союзников **Reticul**. Появится задание: уничтожить вражеские башни, окружающие этот город. Самый простой способ сделать это — использовать пушку (**Cannon**), которая без проблем разберется с башнями на расстоянии. После выполнения этой задачи **Reticul** станет вашей базой. Не теряя времени, займитесь ее укреплением.

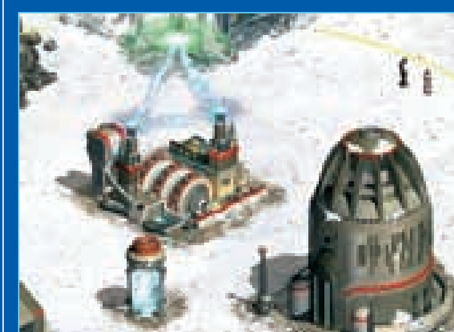
Постройте **Jedi Temple** и прикажите Люку подобрать первую часть **Vor'Na'Tu**, которая появится на территории базы. Создайте армию и направьте ее на север, а затем ведите ее в восточном направлении к городу союзников **Libreck**. Его оккупировали враги. Появится задание: спасти местного лидера и уничтожить военные постройки (**Troop Center**). Первым делом разберитесь с охраной, а потом и со строениями. Присоединившийся к вам **Excellency Lathe Parthenian** должен остаться в живых. Вскоре после освобождения предводителя, с юга прибегут мощные вражеские юниты (**Dark Trooper**), так что будьте наготове.

Отправьте свой отряд в юго-западную точку карты. Там находится база **Hanoon'ов**. Уничтожьте ее, после чего число набегов значительно сократится. В самой южной части карты располагается город союзников **Magnetic**. Когда вы пришлете туда свой отряд, появится задание уничтожить вражескую крепость (**Fortress**). После того как вы разрушите это строение, неподалеку появится третья часть **Vor'Na'Tu**. Вы уже знаете, что с ней нужно делать.

Отправьте своих подопечных в центр карты в город союзников **Reeche**, где вас попросят отдать 500 единиц кристаллов **Nova** и 500 единиц угля (**Carbon**) в обмен на последнюю часть **Vor'Na'Tu**. Требуемые ресурсы передайте через меню **Diplomacy**. Доставьте **Vor'Na'Tu** в **Jedi Temple**, и миссия будет выиграна!

5. Loose Ends

Цель миссии — захватить **Main Terraform**



Processor, при этом вы ни в коем случае не должны допустить, чтобы его разрушили. К тому же вы должны ликвидировать **Moff Yittreas** и не допустить гибели **Princess Leia** и **Luke Skywalker**.

Main Terraform Processor, как и все силы противника, находится в центральной части карты. Чтобы его захватить, вам потребуется высадить рабочих на берегу реки неподалеку. Сделать это очень сложно, так как по обеим сторонам реки стоят пушки, которые вмиг разделаются с вашим транспортным судном. Сперва вам необходимо ликвидировать эти самые пушки. Если вы пойдете атаковать напрямую, через главные ворота, то, скорее всего, потерпите неудачу. Лучше всего произвести нападение через ворота, которые находятся на противоположном береге реки. Для этого вам потребуется обойти вражескую базу по периметру.

Как только вы разобьете силы противника во главе с **Moff Yittreas** и захватите **Main Terraform Processor**, оставшиеся вражеские юниты побегут атаковать **Jedi Temple**, который находится в восточной части карты (на противоположном берегу от места начала миссии). Отправьте туда Люка, который без труда расправится с негодяями.

6. Hoth (бонусная миссия 1)

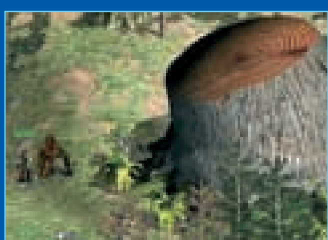
Эта миссия представляет собой очередную мясорубку в чистом виде. Вам необходимо защищать свою

базу и, стало быть, уничтожать атакующие силы противника. При этом **Princess Leia**, **Luke SkyWalker** и **Han Solo** не должны погибнуть, **The Echo Base Ion Cannon** не должна быть разрушена, и должно уцелеть хотя бы одно транспортное средство. Все, что нужно сделать, — отбить три волны атакующих.

Первые наземные юниты противника не заставят себя долго ждать, так что, не теряя времени, быстро исследуйте территорию своей базы и спланируйте оборону. Вражеские юниты наступают с севера. Первым делом используйте свою пехоту и уничтожьте противовоздушные юниты противника, а затем пошлите в бой свои самолеты (**Armored Air Speeder**), для которых не составит особого труда уничтожить вражеские **AT-AT** (**Heavy Assault Mech**). После того как вы отобьете три волны атакующих, миссия завершится.

7. Endor (бонусная миссия 2)

В этой миссии принимают участие **Han Solo**, **Princess Leia**, **C-3PO** и **R2-D2**, которые, конечно же, не должны погибнуть. Ваша задача — привести их к бункеру (**Shield Generator Control Bunker**), который расположен к северо-востоку от центра карты.



Вы находитесь в западной части карты. Ведите свой отряд в восточном направлении. Появится опциональное задание: помочь **Wicket'у** (который тоже не должен погибнуть) уничтожить **Imperial Scout Camp**. Держите своих бойцов все время вместе и хорошенько исследуйте местность. Например, южное ответвление дороги приведет вас к трем скаутам (**Scout**), которые с удовольствием присоединятся к вашему отряду.

Двигаясь в восточном направлении, вы вскоре доберетесь до развилки. Дорога на север ведет к **Imperial Scout Camp**, дорога на юг — к **Stormtrooper Barracks**, а дорога на восток — к **Imperial Garrison**. Отправьте свой отряд в северном направлении, по дороге уничтожая вражеские юниты. Используйте своих медиков после каждого сражения — так будет больше шансов уцелеть. На базе **Imperial Scout Camp** разрушьте командный центр – тем самым вы выполните опциональное задание, и к тому же, все местные **Ewok'и** согласятся пополнить ряды вашего отряда.

Окончательно добейте **Imperial Scout** Camp и ведите свой отряд обратно по дороге на юг, к **Stormtrooper Barracks**. Разрушьте эту базу и отправьте свою армию дальше по дороге. Таким образом, вы просто минуете смертельно



опасный **Imperial Garrison**, расположенный в центральной части карты.

С центральной дороги направьте отряд на запад, к **Imperial Garrison**. Вскоре вы увидите дорожку на север, следуя которой, вы окажетесь у искомого бункера. Правда, ворота закрыты, и вам понадобится помощь **Chewbacca's Captured AT-ST**, чтобы открыть их. Появится новое задание: оставить героев в бункере, а всю армию направить в западную часть карты, где необходимо уничтожить генератор защитного поля (**Endor Shield Generator**). Выполнить это задание достаточно сложно, так как база противника хорошо охраняется.

8. Silken Asteroid Field (challenge-миссия)

Цель этой миссии — уничтожить армию Галактической Империи на территории **Silken Asteroid Field**. На этой карте расположены два больших острова, которые разделены воздушным пространством. Восточный принадлежит вам, а западный, соответственно, — **Moff Derliff'y**. Также по округе разбросаны и небольшие островки, богатые ресурсами.

В принципе, ресурсов хватает и на вашем острове, но согласитесь, что их запас не бесконечен. Разумнее будет отыскать эти небольшие островки и прибрать их к рукам. Первым делом постройте противовоздушные пушки (**Anti-Air Turret**) и генератор защитного поля для обеспечения надлежащей защиты. Создайте на авиабазе истребители (**Fighter**) и бомбардировщики (**Bomber**) и отправьте их на разведку. Хорошенько исследуйте местность и перевезите рабочих на найденные вами островки.

Конечно же, для атаки лучше всего использовать наземные юниты, так как у врага достаточно мощная противовоздушная оборона.

VI. Chewbacca Wookie

1. Homecoming

Героями этой миссии являются **Han Solo** и **Chewbacca**, которые ни в коем случае не должны погибнуть. Задача — доставить их к городу **Kepitenochan**. **Han Solo** и **Chewbacca** находятся в южной части карты. Отправьте их по дороге в северном направлении, к **Trandoshan Slavers**. Уничтожьте вражеских солдат и разрушьте тюрьмы. Таким образом вы освободите нескольких вуки, которые с радостью последуют за вами. Исследовав западную развилку дороги, вы найдете медика, который будет лечить ваш немного пополнившийся отряд. Отправьте своих подопечных дальше в северном направлении, и вскоре вы обнаружите еще одно вражеское поселение. Уничтожьте вражеских солдат и не забудьте разрушить строения и освободить вуки. Ведите вновь пополнившийся отряд дальше по дороге.

Вскоре вы доберетесь до базы Галактической Империи. Врываться на нее не имеет смысла, так как вы в любом случае потерпите поражение. Сверните на тропинку, ведущую на восток, и вы встретите **Weebacca**, который присоединится к вам. Переведите отряд через реку, и вы окажетесь в искомом городе. Появится очередное задание: расправиться с силами Галактической Империи. Вам нужно очистить город от вражеских юнитов.

2. Laying Down Roots

В этой миссии принимают участие **Weebacca**, **Chewbacca** и **Han Solo**, которые, как вы уже догадались, не должны погибнуть. Ваша задача — построить монумент (**Wookie Government Tree**).

Построить его легко, а вот защитить гораздо сложнее. Дело в том, что после возведения монумента появится еще одно задание: оберегать его от вражеских атак в течение 200 игровых дней, что составляет чуть более 10 минут реального времени.

Несколько советов. Сначала направьте все силы на создание мощной защиты, и лишь затем завершайте постройку монумента. Также было бы хорошо исследовать местность в поисках скрывающихся вуки. Кстати, к северу от вас находятся союзники, которые отдадут вам свои ресурсы и завод. Не забудьте создать противовоздушные юниты, которые будут оберегать монумент от вражеской авиации. При правильном подходе и достаточно мощной обороне выиграть эту миссию не составит особого труда.

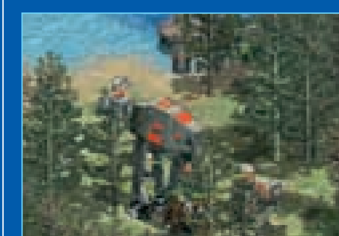
3. Reunion Amongst the Trees

Герои этой миссии — **Han Solo** и **Chewbacca**, которым необходимо попасть в город **Okikuti**. Ведите свой отряд в юго-восточном направлении, и вскоре вы окажетесь в искомом городе. Появится новое задание: защищать **Okikuti** до тех пор, пока вы не найдете путь для спасения **Han Solo** и **Chewbacca**. Не теряя времени, направьте весь свой отряд защищать ворота на западе базы, так как именно через них постарается проникнуть противник. Прикажите обоим героям исследовать территорию базы – точнее, отведите их в восточную ее часть. Появится задание: проделать путь через лес к воде, чтобы **Han Solo** и **Chewbacca** могли спастись.

Неподалеку находится **Carbon Processing Plant**, так что создайте орду рабочих, которые займутся вырубкой леса. Не забывайте также пополнять свою армию, охраняющую ворота на западе. Когда дорожка будет проделана, постройте у воды судостроительный завод (**Shipyard**) и одно транспортное судно (**Transport Ship**). Посадите в него **Han Solo** и **Chewbacca** и отправьте их в восточную часть карты.

4. Chewie's Hope

Ваша задача — добраться по реке к городу **Tunnatutikan** и основать там свою базу. Направьте корабли по реке к центру карты, где находится искомый город. Высадите рабочих и прикажите им заняться укреплением базы. Появится новое задание: уничтожить 3 создающих



радиопомехи устройства (**Communications Jammer**), чтобы **Han Solo** смог связаться с Повстанцами.

На западном берегу реки находится вражеская база и первое устройство. Для начала создайте мощную армию из наземных юнитов. Постройте необходимое число кораблей, в которые вы их посадите. Направьте корабли по реке в северном направлении, и как только появится такая возможность, высадите их на западном берегу. Обнаружив базу, разрушьте вражеские постройки и, конечно же, первый **Jammer**.

Отправьте **Han Solo** и **Chewbacca** на юг — для этого придется перевезти их на корабле через реку. Им необходимо попасть в **Imperial Depot** и попытаться провести переговоры с этой базой Галактической Империи. Попытка не удастся, и им придется все-таки приме-

нить силу и уничтожить двух охранников, стоящих у ворот. Заберите вражеские **AT-AT**, они теперь ваши.

Второй **Jammer** находится на крошечном островке в северо-восточной части карты. Кстати, там же неподалеку (чуть западнее) находится вражеский лагерь (**Trandoshan Slavers**), в котором простаивают захваченные корабли вуки (**Advanced Cruiser**). Естественно, лагерь необходимо разрушить, а корабли прибрать к своим рукам.

Всю восточную часть карты занимает хорошо защищенная база Галактической Империи, на территории которой расположено последнее устройство, создающее радиопомехи. Для нападения приготовьте мощную армию, но, скорее всего, с первого раза одержать победу не удастся. Так что не забудьте приготовить также и достойную подмогу своим войскам. В принципе, к третьему **Jammer'у** проще всего подобраться по тропинке, которая берет свое начало у воды в самой восточной части карты.

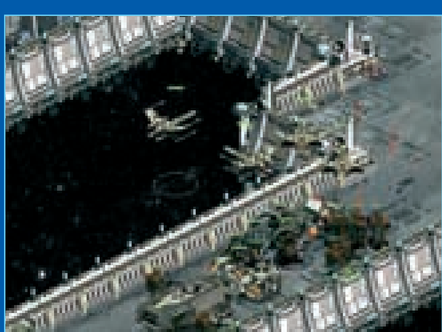
5. The Challenge of Mattichek

Цель миссии — уничтожить **Moff Darcc's Palace**, находящийся в восточной части карты. Также существует опциональное задание: освободить захваченное поселение **Chenochochan**, которое поможет в нападении на базу противника.

Неподалеку от места начала миссии находится командный центр, а значит, вы сразу же сможете создать свою базу. Но для начала разрушьте все вражеские постройки в округе — таким образом, вы выполните опциональное задание. Создайте приличную армию и ведите ее в центральную часть карты, откуда имеется доступ к трем основным локациям.

У вас появятся два дополнительных задания. Первое — захватить вражескую авиабазу, которая располагается в южной части карты (тогда вы получите доступ к производству воздушных юнитов). Второе — найти племя **Ittummi Bersekers** (в самой северной части карты), которое поможет атаковать базу противника.

Отправьте свой отряд в южном направлении, и вскоре вы доберетесь до вражеской авиабазы. Уничтожьте все вражеские юниты и постарайтесь не повредить саму авиабазу, которая теперь принадлежит вам. Создайте тут же авиатранспортные корабли, посадите в них **Chewbacca** и **Han Solo** и отправьте их в северную часть карты. Воздушный транспорт без проблем преодолеет лесные массивы, преграждающие путь к племени **Ittummi Bersekers**. Высадите героев, и здешняя армия присоединится к вам. Перевезите их к се-



бе на базу. Создайте дополнительные военные юниты и ведите свой отряд в восточную половину карты, во владения **Morf Darcc**. Запомните, что ваша цель — **Moff Darcc's Palace**, — так что особого внимания прочим вражеским юнитам можно не уделять. Лучше всего выйти к воде по тропинке в северо-восточной части карты и создать там **Shipyard**. В этом случае можно будет атаковать базу с тыла.

6. Avatar

Ваша задача — уничтожить четыре вражеские авиабазы, на что в вашем распоряжении имеется чуть более 20 минут реального времени. Также вы не должны уничтожать реактор (**Main Reactor**), расположенный в центре базы, до того, как будут выполнены прочие задачи. В этой миссии принимают участие **Han Solo** и **Chewbacca**, которые, естественно, не должны погибнуть.

Эта вражеская база имеет симметричное строение. Учтите, что на **Avatar** нет ресурсов, и ваша армия – это те, с кем вы начинаете миссию, и кучка вуки, которых вы еще спасете. Один совет: не забывайте защищать свои пушки (**Cannon**), которые на расстоянии могут уничтожать вражеские башни (**Turret**).

Вскоре после начала миссии прилетят **Luke Skywalker** и **Lando Calrissian**, которые также не должны погибнуть. Разделите свой отряд на две приблизительно равные части и направьте их в противоположные стороны. Помните, что время ограничено, и действовать необходимо как можно быстрее.

На восточной платформе находятся пленные вуки. Когда вы к ним приблизитесь, появятся следующие задания: уничтожить четыре башни, охраняющие заключенных, а также не дать погибнуть **Attichitcuk**, возглавляющему вуки.

Когда ваш второй отряд доберется до западной платформы, появится еще одно дополнительное задание: уничтожить крепость, а также **Moff Darcc** и **Pekt**, прячущихся в ней.

После того как вы выполните эти два задания, а также уничтожите четыре авиабазы за установленное время, вам останется только добить вражеские силы, сосредоточенные в центральной части карты.

7. The Liberation of Kessel (бонусная миссия)



Последняя миссия в игре является также одной из самых сложных. В ней принимают участие **Han Solo, Chewbacca**, **Lando Calrissian** и **Luke Skywalker**, которые, как вы уже успели догадаться, не должны погибнуть. Ваша цель — найти три завода (**Atmosphere Factory**) и построить **Power Core** у каждого из них.

Ваша база находится в северной части карты, всю остальную территорию оккупировали вражеские силы. Самая мощная база, **Detention Center A**, находится в восточной части, а **Detention Center B** и **Detention Center C** — в западной и южной, соответственно. Пробраться к заводам (**Atmosphere Factory**) довольно сложно, так как они располагаются прямо в центре каждой базы. В любом случае, необходимо вести продолжительную и не совсем честную (трое против одного) войну. Используйте все полученные вами навыки, и в итоге вам удастся справиться с противниками. Затем посредством воздушного транспорта отправьте рабочих к трем заводам и прикажите построить **Power Core** вблизи каждого из них. Удачи! END

Wizardry 8

PATCH НА DUCHE

Онлайн: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5880

Лев Емельянов
lev@gameland.ru

ВСТУПЛЕНИЕ

Вначале – два общих замечания.

Сюжет игры построен на диалогах – вы выбираете любое слово, произнесенное собеседником, и предлагаете ему обсудить это. Кроме того, часто придется говорить ключевые слова и даже фразы-пароли. В таких случаях я буду давать и русские, и оригинальные английские варианты – локализованная "Букой" версия их понимает. Иногда бывает непросто раскрутить **NPC** на нужную тему, поэтому я буду резюмировать содержание важнейших бесед.

В самом общем виде сюжет игры состоит из двух этапов: сначала собираем три артефакта (**Astral Dominae**, **Destinae Dominus** и **Chaos Moliri**), а затем прорываемся на Пик Восхождения и совершаем ритуал. Предлагаемый текст не претендует на звание "исчерпывающего" или "оптимального" прохождения. Это НЕ самый быстрый или простой вариант. Данная статья – всего лишь "путевые заметки", цель которых – помочь вам не запутаться в сюжетных хитросплетениях. Начнем.

НИЖНИЙ МОНАСТЫРЬ

Краткое введение в обстановку. Ваш корабль разбился на планете **Dominus**. На ней живут три коренные расы: **Higardi** – люди, хранители **Destinae Dominus**; **Trinnie** – зверьки, строящие города на деревьях; Rapax – рогатые чудища, поклоняющиеся демонам. Первоочередная цель – попасть в город Арника, но путь туда лежит через заброшенный и разграбленный Монастырь **Higardi** – именно в нем некогда хранился **Destinae Dominus**.

Осмотрите берег, очистите сундук и отправляйтесь в подземелье. Поворачивайте все время направо, и вы не заблудитесь. В камере с надписью «Рапакса не кормить» (на карте – **Rapax**) – сапоги. Проходим через несколько залов и коридоров, нажимаем красную кнопку на стене (**Red Button** на карте), и решетка открывается. Статуя, держащая в руках череп (**Scull**), открывает проход в коридор. Нажав на череп, вы получите ключ, открывающий сейф на 2-м этаже в северной части (**Store**).

В восточной части Монастыря находится мост, справа от него – кнопка подъема/спуска. Обследовав нижний уровень, поднимитесь вместе с мостом. Дверь на другом его конце заперта (для нее нужен **Wheel Key**, мы возьмем его в Арнике), а путь налево ведет к обрыву, где стоит торговец Бурс. Внимание: мост поднимается и опускается только снизу! Если вы покинете Монастырь через ручей, вытекающий из рва под мостом, то обратно сможете вернуться только через главный вход. Со 2-го этажа удобно пройти в комнату, полную всякого добра (Store), а затем – в верхнюю часть Монастыря.


Нижний Монастырь

ВЕРХНИЙ МОНАСТЫРЬ

Осмотрите ящики (**Boxes**). Обходя здание, вы найдете прозрачную витрину, в которой находится броня. Слева от нее – заминированный сундук с подарками.

В южной части, в большом зале – посланник Космических Лордов (**Aletheides**). Вы – последний, кто прибыл на Доминус, чтобы совершить Обряд Восхождения и стать равным Космическим Лордам. Остальные участники – **T'Rang**, **Umpani**, **Mooks** и сам **Dark Savant** (Чернокнижник) уже здесь. **Aletheides** исчезает, и появляется посланник Чернокнижника. Он сообщает, что в Арнике заложена бомба, которая уничтожит весь город, если вы попытаетесь совершить Восхождение.


Верхний Монастырь

Выход на дорогу к Арнике (**Exit**) – в западной части. На втором этаже прямо над этим выходом есть сундук с кучей добра и Железный ключ (**Key**), открывающий дверь в восточной части (**Crude Key**). Тут же стоит компьютер, и еще один - за прозрачной стеной (скоро мы уберем все эти стекла!).

К востоку от Зала Медитаций (**Meditation Hall**), где нельзя колдовать, есть некий странный аппарат (**Bell**). Посмотрите вверх, и вы увидите 2 огромных колокола. Поверните регулятор максимально вправо и нажмите красную кнопку. Теперь можно забрать броню (стеклянная витрина разбилась). Загляните на кухню, возьмите из печи **Microwave Chip** (поставьте на максимум регулятор и нажмите кнопку) и кухонный тесак (пригодится в Арнике для изготовления артефактного топора). Потом идите к выходу и поднимайтесь на 2-й этаж, в комнату, помеченную как **Class** (стекло разбилось от звука колокола). Запись на компьютере говорит о появлении **Dark Savant'а**, которого никто не ожидал. Возьмите Пропуск Братства Восхождения (**Fellowship Pass**) – он понадобится в Арнике – и волшебный посох.

ДОРОГА НА АРНИКУ

Довольно опасная на первых порах локация. Идем на запад, вдоль склона горы. Дом с красными флагами – это телепорт с базы **Umpani**, он открывается только изнутри. Если пройти чуть дальше и на север, вам встретится чудовищный **Hogar** (почти **400 HP**), из которого выпадет бивень (собирайте всевозможные бивни, рога, крылья и семена – это компоненты артефактов, изготовляемых кузнецами). Дальше на север – Северная Глушь, нам туда пока рано. На востоке, на мосту, гуляет Мраморный Голем. Даже не думайте лезть на него! Идите прямо на юг.

ДОРОГА АРНИКА-ТРИНТОН

Проходим чуть-чуть на север, затем на восток, и оказываемся у входа в Арнику.

АРНИКА

Краткое введение в обстановку. Чернокнижник воздвиг в городе черную башню и грозит, что взорвет планету, если кто-нибудь попытается совершить Восхождение. Город наводнен андроидами и дронами. Большинство жителей разбежалось. Лунный Легион Хайгарди по мере сил старается поддерживать порядок.

У самого входа, за фонтаном, – вор Майлз, предлагающий миссию по спа-





нуть в штаб-квартиру Легиона. Кнопка открывает силовое поле в соседний коридор. Двери камер открываются кнопками в конце коридора. В средней камере – ход, ведущий к запасному выходу из банка. Собрав все добро, нажмите кнопку, и вас телепортируют к статуе Фанзанга.

Дайте жетон Мартена одному из героев и идите штаб-квартиру Лунного Легиона Хайгарди (**Lunar Legion**) – рентгеновская установка пропустит вас. Поднимитесь на 2 этаж, где капитан **Tramain** расскажет про беглеца много интересного. Хайгарди отследили путь Мартена в Тринтон и дальше на восток, в старый форт на утесе. Подробнее об этом должен знать Крок, живущий на Болоте (запомните это!).

Если карточки Хели, Анны Лам и Энтони при вас, идите в банк. Рядом с **Lori** – две кнопки. Красная открывает дверь лифта, ведущего в личные хранилища. Спустившись туда, можно здорово поживиться, хотя одну из дверей охраняет крутой сторож. Не лезьте в хранилище самого банка – на вас нападет охрана.

Можно сходить и в космопорт, но пока там делать особо нечего. Терминал 4.12 запрашивает код, который мы пока не знаем. Если подняться на лифте в соседнем здании, то на сломанном устройстве можно увидеть надпись: "Спасибо за волшебный шар". Идем в Тринтон.

ДОРОГА АРНИКА-ТРИНТОН

Крысоподобный **Rattus-Rattus** предложит отнести в Банк Арники письмо с требованием отдать все деньги, которые нужно затем передать его боссу Милано Кальцоне в Тринтоне. С боссом можно будет поговорить и о Чернокнижнике (запомните это!). Соглашаться или нет, решать вам. Если вы предъявите письмо в банке, на вас набросится охрана, а репутация сильно пострадает. Если вы НЕ выполните поручение, это никак не повлияет на ваши дальнейшие отношения с крысиной мафией.

На юге локации – кладбище, из тамошней мумии выпадет **Mummy Dust**.

Перед тем как отправляться в Тринтон (это на восток), я советую пройти на север через локацию "Дорога на Арнику" и заглянуть в лагерь **Umpani**.

ЛАГЕРЬ UMPANI

При входе вас спросят, не связаны ли вы с расой **T'Rang**, – отвечайте, что нет. В интендантской службе (таверна "У Ямо") купите флаг – пригодится. В вербовочном центре возьмите в партию тринни по имени **Sparcle**. Она отведет вас в наводненный крысами Тринтон.

ТРИНТОН

Город тринни – это гигантское дерево, растущее в центре локации. Вход в него расположен с восточной стороны. Вас встретит Шеф Гэри, и после того как Спаркли поручится за партию, он расскажет о нашествии крыс и попросит помощи. Для начала нужно идти на 4-ю ветвь и найти Мадраса.

Найдите в стволе комнату с дырой в потолке и поднимитесь вверх по веревке.

сению Ви Домины, чей корабль разбился неподалеку. Берем его в команду. По улицам бродят патрули хайгарди и братья Ли – они помогут вам в боях против дронов и андроидов. Справа – Космопорт (**Space Port**), он закрыт по приказу Легиона. Весь городской сервис расположен вокруг центральной площади со статуей Фанзанга.

Оружейник Энтони (**Antony's Armoury**), помимо торговли оружием и броней, мастерит артефакты. Схема такая: вы даете ему один из компонентов, а он говорит, что еще нужно. После того как все ингредиенты собраны, проходит какое-то время, и предмет готов. Вот некоторые рецепты:

Броня "**Steelhide**" – Хвост крокодила (Болото), ядовитая железа (пауки или ядобрызги), шип железного сорняка.

Топор "**Beastslayer**" – коготь Кусачего Модая, яйцо гигантского Пикуса (зоопарк в Тринтоне), кухонный тесак (Монастырь).

Броня " **Zynaryx**" (только для фей) – панцирь Ядовитого краба (Бейджин), Череп (кладбище на дороге **Arnika-Trynton**), паутина.

Невесомая Броня – крылья Осы Танто (шахты), перо Пернатой Змеи (Бейджин), Глаз Джина (верхний уровень горы Гигас).

Эбеновый жезл: Посох Лесного Духа, Черный Самоцвет (Утес Мартена), Прах Мумии (кладбище на дороге **Arnika-Trynton**).

В задней комнате дома возьмите банковскую карточку.

Таверна "У Хели" (**He'Li's Inn**) – покупка и продажа всякой мелочи. Если вы уже взяли Майлза в партию, то оплатите его долг и получите опыт. Осмотрите комнаты – там много добра и банковская карточка-ключ.

Тут же находится и Банк (**Bank**). Можно сдать на хранение деньги, но основные приключения в банке еще впереди – сначала нужно собрать все три личные карточки.

К юго-востоку от фонтана – храм. Коридор ведет вниз, к Лорду Браффиту (**Lord Braffit**). Здесь можно купить магические примочки, а бассейн восстанавливает здоровье.

Если дать Лорду Пропуск Братства, взятый в Монастыре, он сообщит, что внизу хранится **Wheel Key**, открывающий дверь к древнему оружию. Впрочем, этот ключ можно взять и так – войдите в здание через другой вход, идите вниз и направо, на подземный уровень. В большой комнате на вас нападут духи Хайгарди, и из одного из них выпадет **Wheel Key**. Раздобыв его, возвращайтесь в Монастырь, идите к мосту надо рвом с водой, поднимайтесь, проходите по мосту и вставляйте ключ в круглую дверь (**Wheel Key** на карте). За ней находится гробница кузнеца Серидана и два артефакта: лук и меч.

В северо-восточной части находится лавка Анны Лам (**Anna Lam**) – покупка и продажа всякой мелочи. В одной из комнат ее дома в сундуке лежит **Key Card**.

К северу за гостиницей Хели – обломки звездолета, в котором находится **Vi Domina**. Перебейте солдат Чернокнижника, и девушка может присоединиться к партии.

К востоку от корабля Ви Домины – Союз Мууков (**Mooks**). Голограмма разъяснит, что они мирные исследователи, и у них есть один из нужных вам артефактов – **Chaos Moliri**. Если в вашей партии есть муук, то он уйдет к своим и вернется только через 8 часов. А **Chaos Moliri** мы у них умыкнем попозже.

У Башни (**Savant Tower**) дежурят солдаты. Перебейте охранников и возьмите чип **NAS-81**, с помощью которого можно чинить андроидов класса **RFS**.

Администрация (**Administration**) находится за кузницей – вскройте запертые двери и осмотрите шкафы внутри. На плакате – объявление о розыске некоего Мартена за измену и святотатство. Запомните это имя – примерно половину игры вам предстоит гоняться за данным типом. Именно он похитил **Destinae Dominus** из Монастыря. В шкафу – его жетон члена Лунного Легиона. Эта штука нужна, чтобы прони-

Внимание: с ветки дерева можно упасть вниз, партия при этом разобьется! Идем направо, проходим мимо разрушенного моста к Пагоде Мартена и приходим к лифту, ведущему на Верхние ветви Трinтона.

ВЕРХНИЕ ВЕТВИ ТРИНТОНА

Вы на 2-й ветви. В Тринтонской обители (**Trynton Abbey**) коснитесь головы дракона – получите подарок. ОБЯЗАТЕЛЬНО коснитесь желтых цветочков справа и слева – у вас появятся 2 коротких куска лозы. Совместите их на экране Inventory, и вы получите длинную и прочную веревку (понадобится, чтобы починить мост).

Направо – магический магазинчик (**Fuzzfas**). Хозяин посоветует идти на 7-ю ветку к Шаману. Чтобы попасть туда, нужны лепестки Зузу (**Zuzu Petals**) и **Mystery Potion**. Купите питье прямо здесь.

На 3-ей ветке (**3rd Bough**) – зоопарк. В клетке с Хогаром Бобо возьмите шар (**Metall Ball**). Чуть дальше и направо – здание, где находятся **Zuzu Petals**. Еще дальше – голубой шар (**Blue Marble**).



Верхние Ветви Тринтона

Приходим в лабораторию, поднимаемся на второй этаж. У телескопа – Мадрас (**Madras**). Он расскажет, что крысы, наводнившие город, окопались за 6-ой веткой. Мадрас видел в свой телескоп “Крысоматок”, плодящих новых крысят. Если их уничтожить, город будет спасен. Вы готовы к операции “**Extermination**”? Ну, разумеется! Итак, новый квест: перебить крысоматок. Но сначала закончим дела здесь.

4-я ветка приведет к запертой двери с надписью “Тринтон, магия запрещена” (**Trynton**). Ключ к ней – тот самый **Blue Marble**. Заходим, оказываемся в зале с четырьмя выходами. На востоке – **Pagoda Arsenal**. На севере – **Pagoda Archive**, там вы найдете **Sacred Tome**.

На 7-й ветви (**7th Bough**) используйте одним и тем же персонажем лепестки, а затем питье – появится Шаман Дас. Артефакт **Destinae Dominus** находится у уже знакомого нам человека по имени **Marten**. Он жил в Тринтоне некоторое время, потом оставил Шаману какую-то штуку и скрылся, никто не знает – куда.

Вам предстоит последовать за Мартеном по пути изгнания. Для начала нужно попасть на Утес его имени (**Marten's Bluff**) и найти там Идола и Послание, а затем вернуться в Тринтон и встретиться с Шаманом на 6-й ветке. Утес находится на востоке.

Идем на северо-восток и видим сломанный мост (**Broken Bridge**), ведущий на крысиное дерево. Используйте сделанную из лозы веревку и проходите в соседнюю локацию.



Дерево Крысолюда

ДЕРЕВО КРЫСОЛЮДА

Первая же дверь в здании с правой стороны закрыта (**Lock**). Можно спуститься вниз на лифте (**Lift**), а потом по веревке – в локацию **Trynton**. Не доходя до лифта, есть поворот, за которым настил обрывается (**Obriv**). Смело прыгайте вниз (обратно можно залезть по шесту). Первая дверь направо ведет в домик, разгороженный решетчатой стеной. Дверь в решетке открыть невозможно.

В следующем доме – шеф Рэттуса Милано Кальцоне (**Milano Kaltsone**). Назовите пароль «Чернокнижник (**Dark Savant**)», и Милано предложит поговорить с Доном Барлоне. Внимание! Это НЕ те крысы, от которых вы должны очистить Тринтон. Они называют себя **Razooka**, а не **Ratkins**. Поэтому квест по уничтожению крысоматок на эту мафию не распространяется, и массовые убийства крысиных солдат не ухудшат ваши отношения.

Несколько лет назад **Dark Savant** нанял их, чтобы следить за **T'Rang'ами**, но не заплатил. И сейчас крысы хотят стащить у него **Astral Dominae** (тот самый артефакт, который нам не удалось захватить в предыдущей серии) и готовы продать его вам. Как только Чернокнижник выйдет из своей Башни... Соответственно, будем ждать.

В другой части этого дома – крысиный ключ (**Ratt Key**). Взяв его, отправляемся в восточную часть локации (**Breeder Rats**). Открываем дверь и убиваем крысоматок с топорами. Внимание! После того как вы сделаете это, на вас обрушится множество крыс.

Получив благодарности от Мадраса и шефа Гэри, продолжайте путь на восток.

БОЛОТА

Примерно посередине локации в воздухе вдруг материализуется... сам **Dark Savant**. Он обвиняет вас в краже **Astral Dominae**. Потом мерзавец исчезает, бросив поддельную Звездную Сферу. Возьмите ее – пригодится. Берем на заметку: крысы **Razooka** сумели-таки увести у злодея настоящую **Astral Dominae**.

Выход на восток ведет к Туннелям Рудника (**to Mine Tunnels**), а на юг – к Утесу Мартена (**to Marten's Bluff**). В двух домиках в северо-восточной части – подарки (**Gifts**). В логове гигантского крокодила (**Crocodile**) можно найти голубое перо (**Blue Feather**), а также хвост этого крокодила. Еще здесь есть магазинчик Крока (**Crock**), который расскажет много важного про Мартена. Тот покинул свой утес и укрылся в Морских Пещерах (**Sea Caves**). Путь туда лежит через остров Бэйджин, дорога к которому начинается на севере локации (**to Bayjin**). Правда, на острове живут Ринжины, свора водяных дикарей...



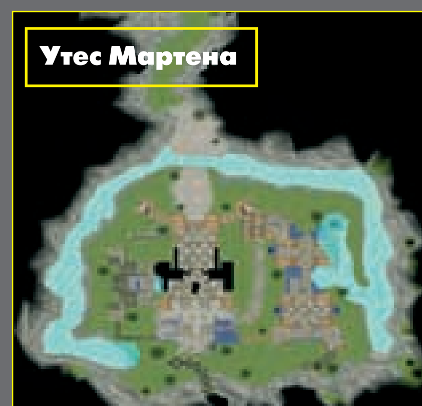
Болота

Есть 2 варианта действий: идти к Туннелям или напрямик к Утесу Мартена. Второй путь кажется короче, но это не так – через Туннели все равно придется идти. Так что желающие могут сразу перейти к прохождению этой локации, а я буду излагать события в том порядке, в каком они происходили со мной.

УТЕС МАРТЕНА

Перед нами замок. Заходим в него, проходим через дворик и оказываемся в комнате с синим люком. Не вставайте пока на него. С трех сторон выходы закрыты прозрачными стеклами.

Выходим, обходим замок с запада. Под стеной – катапульта (**Catapult**). Взводим



Утес Мартена

ее (колесо сбоку), затем стреляем и перебираемся по ложке на стену. Спускаемся во дворик и берем у трупа **T'Rang'a** клешню и два проводка. Подходим к стеклянным стенам, непреодолимым снаружи. Поиграйте переключателями в комнате справа и в центральной. Стекло откроется – теперь вы можете выходить через главный выход. Слева – пульт, который управляет движением стеклянных стенок (они сходятся и вновь расходятся). Если дернуть за рычаг, между ними упадет чучело на веревке. За замком (с южной стороны) – люк в земле, который пока не открыть, а с востока – подземная пещера, заполненная водой.

Пора ехать к Тиренгам. Встаем на синий люк и спускаемся на нижний уровень.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ УТЕСА

Тиренги пока относятся к вам дружественно. Поговорите с Зантом (**Z'Ant**), их главой, – он сидит в окошечке в углу зала. Вас просят помочь. Стратегия T'Rang на Доминусе – сначала покончить с присутствием **Umpani**, а затем разобраться с Чернокнижником. Первая миссия – подтвердить, что на севере, на горе Гигас, есть база **Umpani**. В доказательство нужно принести их флаг. Если вы купили этот флаг, когда были в лагере, то можете сразу отдать его – куча денег и по **40.000 XP** на брата обеспечены.

Второе задание – разобраться с Рапаксом-убийцей, ошивающимся в окрестностях замка. Кукла, висящая между движущимися стенами, – это ловушка с приманкой для него. Чего-то в ней не хватает - скорее всего, запаха. От вас требуется сделать так, чтобы Рапакс попался в ловушку. Подсказка: где-то на Болоте живет человек, знающий, как это сделать.

БОЛОТО

Идем прямо к Кроку и заводим разговор, ключевое слово: «Рапакс (**Rapax**)». У него есть парфюм, притягивающий этих тварей. Покупаем бутылочку жидкости **Eau D'Rapax** и возвращаемся.

УТЕС МАРТЕНА

Идем к кукле, болтающейся между движущихся стекол, и используем на ней парфюм. Рапакс появится со стороны главного входа. Проследите, чтобы дверь была открыта. Потом бегите к пульту в комнате слева, включайте его – и убийце конец. Берите его голову и возвращайтесь к **Z'Ant'y**.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ УТЕСА

Наградой для партии будут деньги и по **80.000 XP** на брата. Теперь **Z'Ant** посылает вас с миссией в Представительство Мууков в Арнике. Цель – заполучить устройство, схожее с **Astral Dominae** (**Chaos Moliri**). Зант приготовил письмо, которое поможет вам проникнуть внутрь. Дальше действуйте по обстоятельствам... Скорее всего, артефакт снабжен сигнализацией. Кроме того, **Z'Ant** просит выяснить, что случилось с лазутчиком по имени **Drazic**, посланным шпионить за **Umpani**.

Пора определяться с тем, кто будет вашим НАСТОЯЩИМ союзником – **T'Rang** или **Umpani**. Пока альянс с Тиренгами не влечет за собой никаких последствий, но если вы пойдете в качестве их эмиссара в Арнику... В общем, с этого момента я прекратил выполнять их квесты и перешел на сторону **Umpani**. Но **T'Rang** об этом еще не знают...

В принципе, узнать текст Послания Мартена можно уже сейчас, но у некоторых это не получалось, пока они не находили Идола. Мы займемся именно этим предметом. Нам придется опять вернуться на Болото и проникнуть на Утес Мартена через Туннели Рудника.

ТУННЕЛИ РУДНИКА

В хижине – сломанный андроид Чернокнижника. Если у вас сохранилась найденная в Арнике жидкость для ремонта андроидов класса **RFS-81**, используйте ее – получите **25.000 XP.** Починенный робот принимает вас за **Dark Savant'a** и называет Хозяином. Его можно взять в партию.

Идите вверх по тропе до таблички на скале "Территория народа **T'Rang**". Не наступайте на плиту – вас раздавит камнями! Отойдите чуть-чуть назад и отыщите место в скале, где торчит квадратная глыба. Рядом лежит камень – это рычаг. Дерните за него, и проход откроется. Отключите ловушку и осмотрите помещение. Вам встретится **T'Rang Tantris** (самурай), он может присоединиться к партии. В этой комнате есть панель с четырьмя красными кнопками. Коснитесь их, и на другом конце комнаты откинется вверх дверца ящика. На ней нарисованы стрелки в три ряда:

Вниз, Ничего, Ничего
Направо, Вниз, Ничего
Вниз

Запомните это – пригодится чуть позже. Выходим из пещеры и идем между холмов. У маленького домика подбираем брандспойт. В домике – вагонетка, а на стене – переключатели. Сначала поверните их, как на схеме, **НО НЕ ТРОГАЙТЕ** среднюю клавишу в среднем ряду, потом возьмитесь за вагонетку – вас отвезут в ущелье с кучей подарков. Затем спускайтесь со скалы, возвращайтесь в домик, поворачивайте средний переключатель в соответствии со схемой и отправляйтесь в путешествие ко входу на Нижний уровень Утеса Мартена. Недалеко от выхода возьмите серебряный слиток.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ УТЕСА

Отсюда мы попадем к Идолу Мартена. Остерегайтесь тиренгов, отмеченных на радаре желтыми точками, – они могут напасть, если вы подойдете слишком близко. Идите на запад к центральному залу, в одной из комнаток возьмите Пульсовую Отмычку (**Pulse Pick**). Ей можно открыть дверь напротив, ведущую в коридор, к Занту. Там находится пульт связи с кораблем **Nargisst**. Идите на север и обойдите подземелье по правилу правой руки (не суйтесь пока в комнату, помеченную как **Mindblast**). Дерните электрощит "Почини меня" (**Fix me**), вскройте дверь в северную комнату и переключите рычаг (**Lever**) с зеленого сектора на красный. Заберите подарки из маленьких комнат и выходите на Утес (**To Marten's Bluff**).

УТЕС МАРТЕНА

Мы оказываемся ВНУТРИ замковой стены (**Down**). Собирая подарки, идем на юг, проходим через зал со стрелами и через зал с мечом (будьте осторожны, там люк в полу). Затем дергаем рычаг – он откроет дверь, ведущую к Идолу со двора замка. Проходим на запад через Нижний Уровень. Справа там комната с телепортом, по которому молодь тиренгов прибывает на Доминус. Слева – телепорт, случайным образом забрасывающий в различные локации. Опять поднимаемся и изнутри открываем рычагом люк в земле. Выходим, попадаем по катапульте в замок, заходим в дверь в южной стене, берем Идола (**Idol**). При этом один из членов команды исчезнет. Надпись на идоле гласит: "Берегитесь Крока". Идем на Болото.

БОЛОТО

Крок вернет исчезнувшего члена группы, если вы убьете Брекека (**Brekek**) – гигантскую лягушку в восточной части локации. Принесите его лапку, и пропавший вернется (альтернативный вариант – убить Крока). Возвращайтесь на Утес и опускайтесь на лифте на нижний уровень.

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ УТЕСА

Пора узнать Послание Мартена. Лапой тиренга, найденной во дворе замка, откройте дверь с красным углублением в форме такой клешни. Идите на север к огромной картине с изображением Мартена, кликните на нее и скажите: «Мартен (**Marten**)». Пройдите в открывшийся коридор - в конце его вы найдете послание (текст появится в журнале). В северной комнате – **Brilliant Helm**.

После выполнения 2-х квестов тиренгов с вами начнет общаться сидящий неподалеку торговец **Sadok** – у него можно купить хорошие боеприпасы. Получив Идола и Слова, идем в **Trynton**, к Шаману.

ТРИНТОН

Легче всего попасть на Дерево Крысолюда по веревке, которая осталась после вашего последнего спуска. Поднимаемся на лифте и идем к крысам-мафиози. Дон Барлоне на прежнем месте, и **Astral Dominae** при нем. Если вы заплатите **93.279** золотых (с меня он запросил именно столько), то сфера ваша. В Интернете есть сообщения о том, что можно получить Звездную Сферу, убив крыс, но мне это не удалось. Милано Кальцоне умер довольно легко, но Дон Барлоне оказался не по зубам партии, по крайней мере, на этом этапе.

Переходите на Верхние Ветви Тринтона, идите в юго-восточный конец локации и ставьте Идола на постамент (**Idol**). Ворота откроются, и вы снова встретите Шамана. Он спросит: «Кто послал вас?» Отвечайте: «Мартен (**Marten**)». Вопрос: «Что вы должны мне передать?» Ответ: «Вечная Вера Спасает Душу (**Eternal Trust Survives The Soul**)» – все слова должны начинаться с большой буквы! Шаман Дас убедится, что вы – Третий Посланник Судьбы, который пришел за Шлемом Ясности (**Helm of Serenity**), и даст ключ.

Снова идем на Дерево Крысолюда. Недалеко от входа – запертая дверь (**Lock**), к которой подходит этот ключ. Заходим, сдвигаем плиту с надписью "Знание" на полу, прыгаем вниз и берем из сундука Шлем и плащ. В Журнале появляется задание: "Найти Мартена".



Выше уже говорилось, что в качестве союзников я выбрал **Umpani** – мне эти носороги как-то симпатичнее. Поэтому отправляемся поступать на службу в войска Империи – партию ждет море денег, **XP** и встреча с Мартеном.

Окончание следует...

Еще один великолепный МИФ

Советы по прохождению игры Myth III: The Wolf Age

PATCH НА DUCHE

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8540

Максим Заяц
maxim@gameland.ru

Для начала — несколько общих советов. **Myth III** не так уж сильно отличается от своего предшественника, однако изменения в интерфейсе все же заслуживают пристального внимания. Поэтому я рекомендую и тем, кто уже играл в первые две



части, и тем, кто сталкивается с этой серией впервые, потратить пять минут на обучение в **Training Camp**. В нем быстро, шаг за шагом «разжевываются» основные приемы управления игрой.

Однако некоторые интересные моменты все же остаются «за кадром». Итак, интерфейс. Для начала я рекомендую отключить в опциях режим вращения карты при помещении курсора в один из углов экрана – раздражает безумно, миссий через несколько к этому привыкаешь, но вот нужна ли кому-нибудь такая привычка – вопрос спорный. Поворачиваемся исключительно клавишами, их же используем для приближения/удаления карты. Альтернативный вариант – вращать карту, зажав правую клавишу мыши. Дабы избежать путаницы с направлениями, по умолчанию мы будем использовать положение камеры «лицом на север».

Двойной щелчок мышью позволяет выделить группу однотипных юнитов, стоящих поблизости друг от друга, [ENTER] выделяет все войска, находящиеся в данный момент в пределах видимости. Выбрать/убрать какого-нибудь юнита из группы позволяет команда [SHIFT]+click, снять выделение со всех объектов на экране – «тильда» ("[~]"). [ALT]+[1]...[9] — запоминание выделенного отряда под определенным номером (необходимо удерживать клавиши нажатыми в течение нескольких секунд), вызов – опять [ALT]+[1]...[9], но уже без паузы. [CTRL]+click — команда атаковать какой-то участок местности. [T]+click или просто [T] — специальный навык юнита (установка мин для гномов и т.п.).

Теперь о формациях. Выделяем какой-нибудь отряд, выбираем щелчком мыши на соответствующем квадратике или же "горячей клавишей" тип строя и кликаем на то место, где ему теперь полагается стоять.

В **Myth III** придется (увы!) частенько менять игровую скорость (клавиши [F1] и [F2]). Порой стоит слегка замедлить все происходящее, чтобы успеть продумать план предстоящего боя, или же, наоборот, ускорить – чтобы сократить долгое путешествие по пустому участку карты.

Еще один немаловажный момент. Солдат, побывавший в нескольких сражениях, существенно улучшает свои навыки: сильнее бьет, точнее и дальше стреляет, получает некоторые дополнительные способности. Поэтому берегите своих ветеранов (не доводя этот процесс до абсурда, понятное дело) – они пригодятся вам в финальных сражениях. Записывайтесь почаще, и – удачи!

Акт 1: The Comet Returns

Миссия 1: Defense of Yursgrad

Задача: Защищать мирных жителей от атак Миркридии.

В этой миссии нам предстоит столкнуться с двумя разновидностями врагов – охотниками (**Myrkridian Hunter**) и воинами (**Myrkridian Warrior**). Если первых (рыжих) тварей с некоторой натяжкой можно считать слабыми и безобидными, то их старшие (серые) собратья представляют серьезную угрозу не только для мирных жителей, но и для наших бойцов. Впрочем, все дело в тактике... Прежде всего, необходимо отыскать на миникарте одного крестьянина (в северо-западном углу) и группу его односельчан (в юго-западном углу) и направить их всех к святилищу под защиту наших воинов. Из последних мы формируем два отряда – лучников (вернее, метателей копий) и пехотинцев (варваров, берсерков и ополченцев из местных крестьян) – и, разумеется, «вешаем» их на горячие клавиши. Предводителя – Коннахта (**Connacht**) – отправляем командовать пехотинцами. В меню подсказок (маленькая такая кнопочка в правом верхнем углу экрана) желтым по черному написано, что одно его присутствие вдохновляет бойцов на нешуточные подвиги. Вот и посмотрим...

Тем временем на миникарте давно уже должны были появиться россыпи красных точек – враги. Поначалу атакующие ведут себя довольно странно: беспрерывно кружат возле святилища, изредка угрожающе подвывают — запугивают, значит. При этом невозможно точно угадать, где и когда они нападут. Тут главное – не поддаться соблазну сразу броситься в бой. Наш отряд ни при каких обстоятельствах не должен удаляться от святилища – в противном случае участь крестьян будет решена. Будем истреблять монстров по мере поступления – и в самом деле, не гоняться же за ними по всей карте. Мирных жителей и лучников переводим в центр, пехотинцев во главе с Коннахтом отправляем в атаку на первый же вражеский отряд, ворвавшийся в святилище. При виде монстров мирные жители, как и следовало ожидать, бросаются врассыпную. Позвольте-ка, такой команды не было. Объединяем пейзан в третью группу и удерживаем их в пределах святилища, изредка отводя в сторону от особо настырных (и быстрых) врагов. Тем временем лучники с безопасного расстояния забрасывают монстров копьями, а пехотинцы всегда в гуще боя – рубят, кромсают и режут. Еще один момент: не стоит ориентировать юнитов на атаку одного монстра. Пока наши бойцы будут добираться до него, сражаясь с глючным **pathfinding** игры, остальные враги перебьют их одного за другим. Наши ребята – умные, сами разберутся, что к чему. После того как десятка два-три монстров украсят своими безжизненными тушами окружающий ландшафт, остальные враги резко потеряют интерес ко всему происходящему и лениво потрусят к углам карты. Победа!

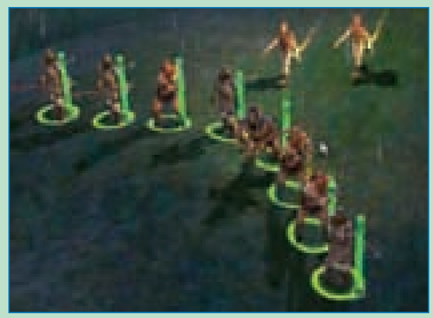


Миссия 2: The Nest

Задача: Отыскать логово монстров и уничтожить его обитателей.

Неприятное открытие номер один: нас мало. Крошечный отряд явно не способен сражаться наравне со всеми обитателями мрачного болота, а потому следует на время забыть про гордость и по возможности избегать сражений. Монстры живут своей монстрячьей жизнью и почти не обращают на нас внимания – если не подходить к ним слишком близко, конечно. В любом случае, врагов можно заранее увидеть на миникарте и попытаться обойти опасный участок. Наша цель – логово, которое находится в западной части карты. Туда и отправимся...

Неприятное открытие номер два: врагов много. Монстры попадаются почти на каждом шагу, и нет никакой возможности бесконечно избегать стычек с ними. Худшая ситуация – оказаться зажатыми меж-



ду двумя вражескими отрядами. Воины еще худо-бедно отобьются, а вот крестьян с факелами как пить дать перебьют. И после этого бродить по логову придется в полной темноте. Кстати, если крестьяне забредут по пояс в воду, факелы наверняка погаснут. Через некоторое время их можно будет зажечь ([T]) – вот только будет ли у нас это время?

Добравшись до логова (заблудиться на этом болоте и в самом деле сложно), сохраняем игру и готовимся к великим свершениям. Логово изнутри похоже на небольшой лабиринт, ориентироваться в котором, как всегда, поможет миникарта. Внутри обитает множество монстров-воинов и даже один великан (**Myrkridian Giant**). Последний задумчиво бродит вокруг пирамиды из костей в юго-западном углу карты. Пробившись туда, следует как можно быстрее навязать огромной твари рукопашный бой – в противном случае великан своими огненными снарядами перебьет половину отряда. В ближнем бою справиться с ним куда легче.

Миссия 3: Journey to Llancarfan

Задача: Коннахт и Дамас (**Damas**) должны добраться живыми до южной части тропы.



Итак, нас ждет небольшая прогулка на свежем воздухе. Наша основная задача: двигаться все время на юг, по возможности не сходя с тропы и оберегая двух лидеров – Коннахта и Дамаса. Все начинается подозрительно мирно – пустая тропа, никаких врагов. «Комитет по встрече», состоящий из троллей (**Thrall**) и призраков (**Soulless**), поджидает нас за первым мостом. Первые поудобнее перехватывают топоры, вторые готовятся метать в нас копья – все как всегда. Основную опасность среди этой оравы представляют как раз призраки – быстрые и меткие, они старательно удирают от опасности и в самый неподходящий момент жалят своими копьями в спину. На более высоких уровнях сложности придется выманивать врагов на мост, лишая их свободы маневра, для **Weak** же достаточно просто устремиться в атаку – наш отряд единым тараном сомнет и троллей, и призраков. Вторая засада состоит из скелетов и воинов Миркридии – тоже не Бог весть какая сила. Правда, стоит беречь наших лидеров – со своим извечным стремлением быть везде и во всем первыми, они легко попадают в неприятности, которые могут окончиться провалом миссии. Но любой из наших Стражей **Heron Guard** (включая самого Дамаса) способен лечить себя и своих товарищей (), так что долго страдать от ран никому не придется.

Вскоре тропа заворачивает на восток, и там-то мы натыкаемся на третью засаду. Своеобразными «волнами» на нас накатываются тролли, призраки, воины и охотники Миркридии. Как и прежде, основную опасность представляют призраки. Тактика охоты на них такова: одним щелчком отправляем в атаку весь отряд, не разделяя призраков на цели. Большую часть врагов сметут пехотинцы, оставшихся (и безуспешно пытающихся стрелять) добьют издалека лучники вместе с магом (**Warlock**). И тут появляются упыри (**Wight**)... В общем, тоже ничего страшного – стеснительная такая нежить, старательно удирающая от наших лучников... и взрывающаяся (!!!), в момент гибели распространяя вокруг фонтаны ядовитой слизи. Упырей можно убивать только издалека стрелами или огненными зарядами мага – посылать против них пехоту самоубийственно. Впрочем, эти на стычке и не настаивают – бродят себе на горизонте, лишь изредка приближаясь на расстояние прицельного выстрела. Перебравшись через второй мост, мы празднуем победу, и Коннахт неожиданно становится военным инструктором...

Миссия 4: The Pack-Mage

Задача: Выследить и уничтожить вражеского некроманта (**Myrkridian Pack-Mage**)

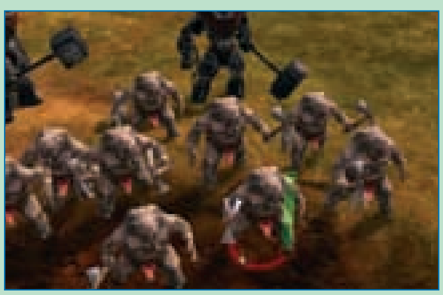
Эту миссию мы начинаем с довольно большим отрядом, которому, увы, суждено значительно сократиться ближе к финалу. Прежде всего, стоит отделить двух воинов **Heron Guard** и отправлять их в бой лишь в случае крайней необходимости. Их основной задачей будет лечение раненых. От места старта мы продвигаемся на восток. Призраки занимают все удобные возвышенности, но наши лучники без труда расправляются с ними, в то время как мчащаяся в атаку пехота отвлекает огонь на себя. Через некоторое (крайне непродолжительное) время наш отряд на миникарте окружают россыпи красных точек – тролли пожаловали. Разумеется, не одни, а при поддержке призраков. Намечается знатная мясорубка. Совет такой: как можно быстрее занять господствующую высоту и всю пехоту отправить в атаку на троллей. Лучники и маги, не слишком эффективные в борьбе с ожившими мертвецами, должны тем временем завязать «артиллерийскую дуэль» с призраками. Командовать при этом стоит лучниками, раз за разом задавая им новую цель, которую они будут уничтожать одним-двумя точными залпами. Под конец (как всегда) пожалуют упыри, которых на этот раз необходимо-таки перестрелять. Не стоит гоняться за трусливыми тварями – сами рано или поздно подойдут к холму, на котором стоят наши лучники. Главное, чтобы они не подошли незамеченными...

Следующий этап боевых действий – переправа вброд через небольшую речушку. Не стоит тянуть время – из воды могут неожиданно появиться заблудившиеся упыри-камикадзе, которые запросто перебьют половину отряда. Ну а на дальнем берегу нас уже ожидает «комитет по встрече» — отряд троллей и несколько призраков с охотниками. Разобравшись со всей этой братией, мы продвигаемся дальше на восток – к большому холму, вершину которого перечеркивает темная расщелина. Наш вершине холма стоит некромант, похожий в своем плаще на нелетающую летучую мышь. По его приказу из земли поднимается едва ли не сотня (!!!) троллей – и это в дополнение к охотникам Миркридии! Нам такая толпа явно не по зубам, даже если учесть, что нежить еще не успела обзавестись здоровенными топорами. Впрочем, никто и не просил нас побеждать всех врагов на карте. Цель миссии – некромант, – его-то мы и будем атаковать, на скорую руку перебив охотников и по возможности избегая столкновений с медлительными троллями. Надежда вражеской армии обладает довольно хрупким здоровьем, которое без труда подрывают несколькими точными залпами наши лучники. После этого мы неспортивно бросаем отряд на поле боя и празднуем победу.

Миссия 5: Flight From the Dark

Задача: Обеспечить отступление разгромленной армии Коннахта. Маги должны взорвать южную арку позади нашего отряда, преградив путь врагам.

Отступление – это всегда печально, но нам предстоит проследить за тем, чтобы оно не превратилось в паническое бегство. В самом начале миссии нам демонстрируют главных врагов – огров (**Oghre**) и железных ве-



ликанов (**Trow Iron Warrior**). Вдобавок к исполинским размерам и общей несокрушимости организма, эти твари довольно быстро двигаются, так что времени на раздумья у нас нет совсем. Равно как и времени на мелкие стычки с врагами... Мы начинаем двигаться по тракту от места начала миссии в южном направлении, по пути пробив изрядную брешь в преградившем дорогу отряде троллей и призраков. Остатки этого отряда непременно будут преследовать нас – в идеале среди преследователей не должно быть ни одного призрака. Наша основная задача – как зеницу ока беречь магов и двигаться, двигаться, двигаться. В момент встречи со следующим вражеским заслоном, нам сообщат «радостную» новость: еще один вырвавшийся из окружения отряд переходит под наше командование. Здесь придется немного повоевать. Врубившись в стройные ряды троллей, мы подтягиваем к месту боя второй отряд (вероятно, по дороге ему при-



дется столкнуться с несколькими призраками), который должен ударить врагу в тыл.

Нет времени добивать уцелевших троллей и охотиться за призраками – вперед! Вместе с новым отрядом мы получили еще одного мага. Что ж, тем легче будет в конце миссии. Впрочем, до арки еще предстоит добраться живыми и невредимыми – а на пути бродят упыри. Отстреливать тех, кто осмелится подойти на расстояние полета стрелы, придется буквально на ходу. После того как на карте откроется арка, мы отдаем всему отряду приказ зайти за нее и, более не обращая внимания на все происходящее, переключаемся на магов. Им предстоит обрушить арку, сосредоточив всю разрушительную мощь своей магии ( ) на одной из опор. В этом им поможет «коллега», встречающий побежденных за величественным каменным полукружьем. Земля уже сотрясается от поступи огров и железных великанов... но поздно, поздно – арка уже обрушилась, и нет сил сожалеть об оставшихся перед завалом. Это не победа. Мы просто смогли уцелеть.

Миссия 6: The Forgotten Lands

Задача: Наши герои должны найти и открыть вход в склеп Маззарина (**Mazzarin`s Crypt**).

Четверке таких героев по плечу любое дело – что там какой-то склеп! Коннахта с Дамасаом мы уже знаем (медицинские навыки последнего окажутся весьма полезными в ходе этой миссии), осталось познакомиться с двумя «новичками». Очаровательная воительница Раванна (**Ravanna**) на деле оказывается просто хорошим бойцом, а вот чародей Мирдред (**Myrdred**) является, пожалуй, самым сильным воином из всех четверых. Разумеется, сила его заключается в магических способностях. Обычный «удар», расходующий ману, на время парализует одного из врагов, делая его легкой добычей для остальных героев. **Dispersal Dream** (им можно воспользоваться всего три раза) уничтожает сразу целый отряд врагов (необходимо, чтобы при этом они стояли рядом) и является, пожалуй, одним из самых могущественных боевых заклинаний в игре. Не стоит и говорить о том, что в этой миссии мы не можем позволить себе роскошь потерять хотя бы одного из героев. Почему? Все дело в задании. Прежде всего, нам необходимо очистить лес от враждебных тварей и отыскать три нарисованных на земле спирали, расположенных в юго-западном, северо-западном и северо-восточном углах воображаемого квадрата. Затем трое героев займут свои места на спиралях (Коннахт – на юго-западной, Раванна – на северо-западной, Дамас – на северо-восточной), и в результате в юго-восточном углу квадрата откроется вход в склеп. Всего и делов-то...





Правда, нам будут старательно мешать враги – новые и незнакомые. Прошу не любить и ни в коем случае не жаловать: «забытые» (**Forgotten**), ведьмы (**Lyche**) и рыцари ада (**Stygian Knight**). Первые очень похожи на воинов Миркридии (разве что с отвратительной способностью маскироваться в темных участках леса), вторые представляют собой летающих призраков с довольно мощными магическими зарядами (несмотря на то что ведьмы часто промахиваются, крови они нам попортят преизрядно – уж очень быстро летают), наконец, третьи – просто очень сильные бойцы. План действий таков: для начала мы всем отрядом обходим карту и уничтожаем местную фауну. Каждую из спиралей охраняют четыре рыцаря, так что имеет смысл уничтожать их издалека с помощью способности Мирдреда **Dispersal Dream** ( ). После того как с врагами (включая большую часть ведьм и «забытых») будет покончено, мы ускоряем игру и разводим героев по соответствующим спиралям (см. выше). Откроется вход в склеп, который охраняют шестеро (!) рыцарей ада. Поодиночке они неуязвимы. Нужно подойти к входу всем отрядом, и тогда рыцари покинут свои места и их можно будет уничтожить. В этом нам очень поможет вторая (основная) магическая способность Мирдреда. После того как с почетным караулом будет покончено, наши герои зайдут в склеп и мы перейдем в следующую миссию.

Миссия 7: The Crypt of Mazzarin

Задача: Исследовать древние руины и найти место последнего упокоения Маззарина.

Двери склепа внезапно захлопываются позади наших героев. Темнота. И тишина, нарушаемая лишь безумным хохотом ведьм и тяжелой поступью рыцарей ада – единственных здешних обитателей. Последние не жалуют друг друга – ведьмам откровенно скучно в полутемных коридорах, поэтому они охотятся на все, что движется, в том числе и на рыцарей. Тем, понятно, такое обращение вовсе не по душе, так что порой не стоит торопиться в бой – можно просто постоять за углом и понаблюдать за тем, как наши противники истребляют друг друга. Основное правило: что бы ни случилось, всегда держаться вместе. Система коридоров склепа напоминает лабиринт, исследовать который удобнее, разослав героев в разные уголки. Но жизнь каждого из членов нашего небольшого отряда критически важна для выполнения этой миссии, так что не стоит рисковать. Продвигаясь по полутемному подземелью, мы можем зажигать расставленные у стен светильники (чаши). Для этого достаточно выделить одного из героев и щелкнуть по светильнику левой кнопкой мыши. Также нам будут попадаться невысокие постаменты, на которых покоятся какие-то светящиеся шары. Это своего рода ключи к секретным дверям подземелья. Поначалу большая часть проходов будет заблокирована, и нам придется потратить немало времени на поиск всех постаментов. Необходимо как можно чаще поворачивать камеру – коридоры порой бывают настолько узкими, что даже с десятой попытки легко не заметить шар, расположенный у ближайшей стены.

Вообще, полутемный лабиринт идеально подходит для того, чтобы играть с врагами в прятки. Порой вовсе необязательно попадаться на глаза патрулирующим коридоры рыцарям. С ведьмами такой фокус не проходит, они буквально чуют присутствие посторонних. Но, как уже говорилось выше, зачастую наши враги начинаются сражаться между собой, и нам достается приятная роль наблюдателей. На последнем отрезке пути героям-исследователям придется столкнуться с еще одной разновидностью нечисти – с духами (**Whisp**). Чрезвычайно шустрые, но почти безобидные твари... пока они маленькие, разумеется. Затем будет зал с серым постаментом в центре желтого круга. Здесь стоит исхитриться выманить стоящих перед проходом рыцарей к постаменту и перебить их поодиночке, а затем дождаться, пока некая таинственная сила уничтожит обитателей следующего зала – еще несколько десятков (!!!) рыцарей ада. В худшем случае нас заметят, и вся эта орава неторопливо отправится в атаку. В этом случае придется применить **Dispersal Dream** – замечательную способность нашего друга Мирдреда. Одного заклинания будет вполне достаточно, для того чтобы уничтожить всех врагов. Главное, чтобы поблизости при этом не находились остальные герои.



Наконец, в последнем зале (в конце самого длинного коридора, огибающего половину склепа) мы находим портал, который переносит нас в северную часть карты. В круглом зале, залитым ослепительным светом, нас ждет последний Дух – огромный и очень злой. Главное, не бояться этой мерцающей твари и сразу же отправлять героев в атаку. Эффективнее всего на Духа действует магия Мирдреда. Одна проблема – враг намного быстрее нас, а потому за ним придется погоняться. Проще всего поручить Дамасу, Коннахту и Раванне роль «загонщиков», а Мирдреда отправить навстречу, зажимая Духа в тиски. После того как с этим врагом будет покончено, откроется проход к могиле самого Маззарина, который наградит Коннахта за смелость и решительность...

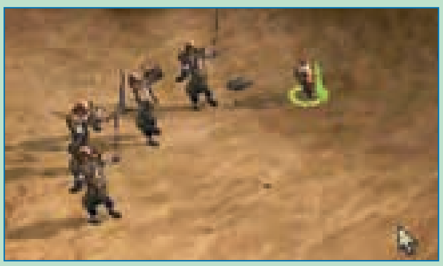
Акт 2: The Tain

Миссия 8: Battle to Myrgard

Задача: Уничтожить передовые отряды армии гхолов (**Ghol**)

Один гном (**Dwarf**) и четверо **Heron Guard** – не слишком большой отряд для сражения с целой армией. По счастью, гхолы крайне неорганизованны: бродят по местности небольшими шайками, вместо того чтобы объединиться в большой отряд и стройными рядами двинуться в атаку. Впрочем, нам такое головотяпство только на руку. Гхолов удобнее всего убивать поодиночке. Тактика здесь простая: для начала гном забрасывает вражеский отряд бутылками с зажигательной смесью, а затем Стражи добивают тех, кто остался в живых после артобстрела. На болотах в северной и восточной частях карты во множестве водятся упыри, они же разгуливают вдоль частоколов на северо-востоке. Упырей можно чрезвычайно эффективно использовать в качестве «оружия массового поражения» — главное, подманить поближе отряд гхолов, а затем швырнуть под ноги взрывоопасной нежити бутылку с зажигательной смесью.

Через некоторое время мы получим подкрепление: пехотинцев, лучников и пару магов. К сожалению, маги теперь встречаются и среди гхолов. Этих серых неприметных тварей называют **Ghol Priest**, и каждая из них способна попортить нам немало крови своими магическими «торнадо». Справедливости ради стоит заметить, что маги гхолов не делают различий между своими и чужими – похоже, они просто любят свою работу. Очень часто «торнадо» будет возникать чуть ли не посередине вражеского отряда, что нам, понятное дело, только на руку. После того как на сравнительно небольшой карте не



останется в живых ни одного гхола, миссия будет считаться успешно завершенной.

Миссия 9: The Gates of Myrgard

Задача: Сдерживать орды гхолов у ворот Миргарда (**Myrgard**). Гхолы не должны прорваться в город.

В самом начале миссии оборона города построена, мягко говоря, бездарно. Два отряда гномов выставлены на значительном удалении от главной арки, ведущей к воротам. Отбив первый (довольно слабый) натиск врага, объединяем войска и выстраиваем их перед аркой, определив бомбометателей в авангард и отправив гномов-воинов (**Dwarf Axe Warrior**) в резерв. Тем временем к арке начнут стягиваться толпы гхолов всех мастей и размеров. Помимо уже знакомых нам рыжих тварей и магов, следует ожидать здоровенных **Ghol Brute**, которые чрезвычайно сильны в рукопашной. Гномы немедленно открывают огонь... но врагов слишком много. Начинается рукопашная. Внимание: сверхважный момент! В горячке боя бомбометатели будут продолжать обстреливать врагов, не обращая ни малейшего внимания на то, что те давно уже окружены нашими воинами. В результате наши потери утроятся только за счет случайно попавших под свои же снаряды гномов. И это не говоря уже о неминуемом ослаблении обороны. Дабы этого не случилось, стоит отдать гномам приказ атаковать определенную точку (CTRL+click) на пути наступающих отрядов. Бомбометатели очень плохо работают с движущимися целями – постоянно промахиваются, заряды дают



осечки. Здесь же мы получим стабильную и довольно кучную стрельбу по вражескому отряду на достаточном удалении от наших воинов. Что до несработавших зарядов – они взорвутся от следующей бутылки с зажигательной смесью, попавшей на то же место. Стоит также обратить внимание на то, что территория довольно неплохо заминирована. Заманив отряд гхолов на минное поле и швырнув им под ноги бутылку с зажигательной смесью, мы значительно сэкономим себе силы и время. Гномы также могут самостоятельно устанавливать мины (T) на пути следования вражеских отрядов. К сожалению, запас мин у каждого из них ограничен, да и времени на грамотную подготовку к обороне у нас практически не будет. Вместе с последней волной атакующих мы получаем подкрепление, состоящее из людей – пехотинцев, Стражей и лучников. Расправившись с их помощью с остатками упырей и гхолов, мы можем праздновать победу.

Миссия 10: Imprisonment

Задача: Пробиться к черной башне на болотах.

В самом начале миссии мы делим свой отряд на две примерно равные группы. Определяем «горячие клавиши» для пехотинцев и лучников с гномами и начинаем двигаться в южном направлении по болотной тропе (черного цвета). Враги по пути попадаются вполне стандартные – воины Миркридии в компании призраков. С небольшими группами без труда справляются наши основные силы (внимание: фитили на бутылках с зажигательной смесью моментально гаснут под дождем!), против крупных отрядов противника выходит Коннахт со своим новым артефактом **Tain** (T). До чего же это удобно! Изделию гномов абсолютно наплевать на количество врагов в отряде – главное, чтобы они находились в группе. Tain без труда затягивает в себя десяток воинов или словно ветром сдувает с небольшой горушки полдюжины призраков. Естественно, Коннахта при этом стоит беречь – без него эта миссия будет проиграна. Также у артефакта есть пара серьезных недостатков. Первый из них – ограниченный ресурс, из-за которого нам придется беречь главное оружие для финального боя, отказывая себе в удовольствии расправляться с врагами легко и элегантно. Второй недостаток – отсутствие системы распознавания «свой-чужой». Артефакту все равно, кого затягивать внутрь, и поэтому его нельзя использовать в тот момент, когда наши пехотинцы уже схлестнулись с вражескими воинами в рукопашной. Коннахт всегда должен выходить вперед.

Через некоторое время тропа сворачивает на восток, и мы видим перед собой первые укрепления, которые патрулируют отряды воинов. Расправившись с ними с помощью **Tain**, мы посылаем лучников сбить призраков со стены и занимаем их место. Вражеский некромант вне себя от ярости... и, похоже, он намеревается сбежать. Стоя на стене, мы добросовестно отстреливаем подтягивающихся к месту событий призраков и упырей, после чего проходим вдоль стены башни к главному входу, который охраняют два отряда воинов Миркридии во главе с великаном. И вновь вперед выходит Коннахт с **Tain** наперевес. Очистив подступы к башне, мы собираемся у входа, и Коннахт приказывает избранным бойцам сопровождать его в погоне за некромантом.

Окончание следует...



Return to Castle Wolfenstein

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7329

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

BONUS НА DUCHE

Part 3: The Trainyards

Задачи:

— получить доступ в главный складской комплекс
— найти лифт, чтобы попасть на секретную фабрику оружия

Сразу идем в дверь направо. Выходим на соседний балкон. С противоположной крыши по нам стреляют из фаустпатронов. Снимаем супостатов и отстреливаем внизу стрелка, а потом еще троих немцев, появившихся из ворот напротив. Спускаемся по лестнице и идем по направлению к вагонам. Обходим их. В одном из вагонов сидит немец, еще один засел слева в окне, на втором этаже. Убиваем их и идем на склад. После мясорубки в складском помещении, не поднимаясь наверх, идем в дверь налево. Мы в коридоре больничного типа. Идем в дверь прямо по курсу. В комнате справа за стеклом расстреливаем немца. Забавный глюк AI: немцы не видят через стекла. Очевидно, стекла в **RtCW** – односторонние. Что-то мне это напоминает... В общем, пользуйтесь на здоровье. Убиваем немца и нажимаем две кнопки на стене. Выходим из комнаты, идем в дверь направо. Поднимаемся по лестнице. Дверь налево таит за собой комнату с двумя немцами и бронежилетом. Дверь направо ведет на балкон. С балкона прыгаем на вагоны и бежим к дырке в крыше одного из них (**рис. 1**). Это очередной секрет. Возвращаемся в коридор, но идем уже не прямо, а направо. В


рис. 1

следующем складском помещении нас ждет очередная заварушка с немцами. Ликвидировав всех, идем налево и поднимаемся на второй этаж. Проходим по мостику к щиту на стене в другом конце помещения. По пути можно заглянуть в комнату справа. С перил прыгаем на выступающую часть площадки у соседней стены, а с нее – к пульту управления платформой. Возвращаемся назад и спускаемся вниз. Идем прямо к открывшемуся лифту, который повезет нас навстречу новым приключениям.

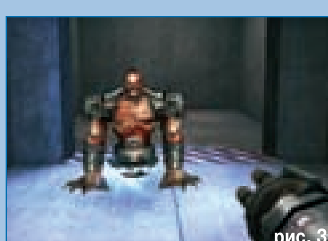
Part 4: Secret Weapon Facility

Задачи:

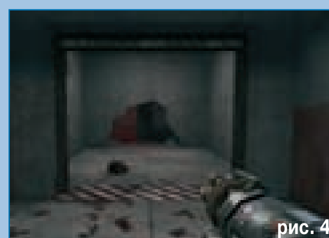
— найти док с подводной лодкой
— получить информацию о ее конечном пункте назначения


рис. 2

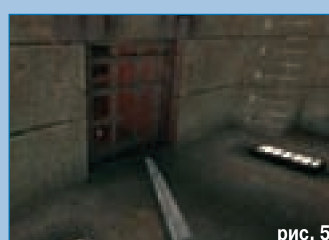
Выйдя из лифта, осматриваемся по сторонам. Справа, в комнатушке, есть немец, слева – баллоны с газом (**рис. 2**). Порядок действий такой: немца убить, баллоны взорвать. В результате последнего действия откроется вход в секретную комнату с амуницией. Спускаемся вниз по лестнице и убиваем двух фашистов. Проходим в следующий зал, где ликвидируем офицера за решеткой, гранатометчика прямо на втором этаже и автоматчика наверху справа. По груде ящиков в центре зала забираемся на второй ярус. За дверью слева можно взять глушитель. Идем прямо. В следующем помещении расстреливаем двух немцев слева и жмем красную кнопку на стене. Прикольная зверушка, правда? Зря смеетесь, сейчас нам придется попробовать ее на зуб. Идем прямо в дверь и наблюдаем, как эта самая зверушка выбивает кусок стены и расправляется с фашистом. Стоит сказать пару слов об этой твари (**рис. 3**). Она очень опасна, и убивать ее следует с дальней дистанции. Дело в том, что это порождение злого гения может покрывать весьма значительные расстояния исполинскими прыжками и довольно сильно бить током. С первой тварью разделываемся при помощи штурмовой винтовки. Спускаемся по


рис. 3

лестнице, слева берем суперпулемет Venom, основное подспорье в борьбе с новыми врагами. Заряжаем ленту и идем через загон, где только что была зверушка. В следующем зале расправляемся с двумя тварями. Еще одна сидит в камере справа. Убивать, так всех! Красной кнопкой слева открываем камеру и расстреливаем тварь. Удивительное дело: задняя стенка камеры


рис. 4

разрушилась, открыв проход в секретную комнату (**рис. 4**)! Идем в дверь напротив. Убиваем фрица в комнатушке, нажимаем на рычаг и на кнопку слева. Идем в дверь справа. Мы в знакомом зале. Вновь запрыгиваем по ящикам на второй этаж, но теперь уже бежим направо. Спускаемся по лестнице, перебегаем через мост. Идем в дверь слева и оказываемся в комнате с бассейном. Ныряем в бассейн и ножом разбиваем решетку (**рис. 5**). Плывем по туннелю


рис. 5

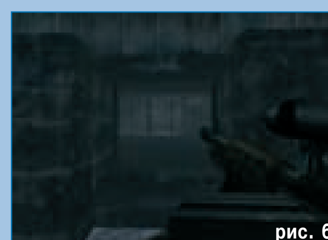
направо, пока не покажется лестница. Выбираемся, жмем кнопку на стене. Этой кнопкой мы открыли решетки за всеми щитами на стенах. Поднимаемся наверх, бежим налево, опять наверх. Открываем щит на стене и крутим колесо. Таким образом, мы подняли уровень воды в комплексе. Зачем это нужно, выяснится чуть позже. Спускаемся обратно и выпрыгиваем из системы вентиляции, открыв щит справа. Бежим к мосту и прыгаем в воду через перила. Плывем в туннель и где-то на середине выплываем в отверстие сверху. Вот и секрет! Возвращаемся к комнате с бассейном. Бежим в дверь слева и попадаем в док. Поздно, лодка уже погружается. Зачистив док, бежим в дверь слева, поднимаемся по лестнице, пробегаем мост и прыгаем направо вниз. Расстреливаем бочки у стены и вбегаем в проход. Поднимаемся наверх и заходим в комнату управления, где напуганный немец сообщит нам координаты пункта назначения лодки.

MISSION 5: Deathshead's playground Part 1: Ice Station Norway

Задачи:

— найти секретные лаборатории
— проникнуть в зону охраны

Ура, мы снова на природе! Бежим вперед, пока не достигнем всплывшей подводной лодки. Убиваем немца на лодке и еще двоих неподалеку. Бежим налево по направлению к комплексу. Навстречу нам бегут три фрица. Ликвидируем их и врываемся во двор. Справа от входа стоит избушка, в которой размещается радиорубка. Обходим ее кругом и выбиваем решетку в фундаменте (**рис. 6**). Лезем туда и в результате попадаем в секретную комнату. Выходим во двор и подходим к каменному зданию. Идем в дверь слева. В зале внутри здания будет небольшая перестрелка. Выходим с дру-


рис. 6

гой стороны, ликвидируем несколько немцев справа. Бежим направо по тропинке, прижимающейся к скалам слева. Вдалеке появились очертания новой базы. Ликвидируем всех, кого можно усидеть при помощи снайперской винтовки, подбегаем к вышке и прямо с тропинки прыгаем в квадратное отверстие в крыше. Выбегаем на мост и зачищаем двор. Потом спускаемся и добиваем еще живых. При помощи Venom'а это не составит труда. В избушке справа от ворот нажимаем на красную кнопку, открывая таким образом ворота. За воротами нас уже ждут три пулеметчика и снайпер справа. Разделавшись с этой четверкой, вбегаем в дверь слева от входа. В зале с бензовозом произойдет очередная мясорубка при участии двух пулеметчиков и шести-семи десантников. Обшарив комнаты справа и слева, бежим к решетке. Взрываем бочки за решеткой и ныряем в проход...

Part 2: X-Labs

Задачи:

— найти документы, содержащие информацию об операции «Воскрешение»
— пройти к месту расположения Uber-солдата

Очень сложная и запутанная миссия. В секретных лабораториях мы почти не встретим солдат, зато там будет очень много прыгающих и бьющих током зверюшек, а также киборгов. Итак, мы заходим в дверь и попадаем в главный зал лаборатории. Ликвидируем всех солдат, после чего идем налево. В комнатушке с клеткой слева ликвидируем всех солдат, после чего зверюшка вырвется из клетки. Я думаю, вы уже поняли тактику борьбы с этими тварями, – стрельба из **Venom'a** и бег спиной вперед. Убив гадину, поднимаемся на второй этаж по лестнице за стеклянной перегородкой в этой же комнатушке. Идем в дверь слева и наблюдаем интересную сцену побега зверюшек из заключения. Они нам еще повстречаются... Идем обратно, спускаемся вниз и идем налево в разбитую дверь, ведущую в зал, который мы только что наблюдали со второго этажа. Вполне возможно, что здесь мы и встретим беглецов. В зале забираем со стола нужные нам документы. Возвращаемся и опять поднимаемся на второй этаж. Обходим этот зал по второму этажу и готовим пулемет, ибо за дверью нас уже ждет зверюшка. Идем в дверь налево. Скорее всего, еще одна тварь бегает внизу по полу. Для нее не составит труда запрыгнуть к нам наверх, но и через стальную решетку ее электрические разряды хорошо проходят. Если пройти по решетке в конец помещения и свернуть в дверь налево, можно встретить первого киборга. Основное оружие против них – тоже пулемет. Однако делать этого не стоит, ибо ничего интересного в той комнате нет. Спускаемся вниз по лестнице у стены. Собираем аптечки с полок и ищем здесь же комнату с овальным окошком и еще одной зверюшкой (впрочем, ее может и не быть, **рис. 7**). Прыгаем в воду. Оказавшись в подводном зале, плывем прямо кой. Убиваем очередную зверюшку и бежим по мостику к будке слева. Дергаем за рычаг и спринтом пересекаем коридор. Из скрытого отсека прямо на нас выйдут сразу два киборга – один с ракетницей, другой с пулеметом. Расстреливать их удобнее всего, стоя в конце коридора и время от времени прячась за дверь слева. Ликвидировав непрошеных гостей, бежим в помещение, откуда они пришли, дергаем рычаг слева и бежим вперед.

Part 3: Super Soldier

Задачи:

— проследовать в лабораторию по производству Uber-солдат
— уничтожить Uber-солдата
— найти выход на поверхность

Довольно короткий уровень, в конце которого нас ждет небольшой сюрприз. Дергаем рычаг слева – ворота поднимаются. Слева по коридору стоит киборг. Убиваем его, бежим направо. Слева и справа с лестницы выбегают солдаты. Бежим по правому или левому коридору. В следующем помещении нас ждут киборг и огнеметчик. Выводим в расход сладкую парочку и выбегаем в зал. Гиммлер кривляется за пуленепробиваемым стеклом справа. А вот и обещанный сюрприз – **Uber-солдат** собственной персоной. Тактика борьбы с ним проста: сразу прыгаем вниз и прячемся в проходе справа, после чего жалим неповоротливого врага то с той, то с другой стороны. Солдаты, засевшие на втором этаже, опасности не представляют, так как вооружены пистолетами. Убив главного врага, выбегаем из зала, поднимаемся на второй этаж и вбегаем в будку, где только что был Гиммлер. Бежим в дверь налево, поднимаемся на лифте и выходим на поверхность. Увы, мы опоздали. Гиммлер



рис. 7

в двери. Не забывайте время от времени всплывать! Затем по коридору налево и в двери направо. Огибаем колонну и плывем в проход слева. Далее плывем, никуда не сворачивая. Всплываем и оказываемся в секретной комнате. Тут же к нам в гости пожалует очередной киборг. Расправившись с ним, бежим прямо в дверь. Убиваем еще одного киборга и забираем фаустпатроны в комнате справа – сейчас они нам пригодятся. Бежим в дверь направо, пробегаем по коридору, затянутому сет- улетает, а мы возвращаемся рапортовать командованию...

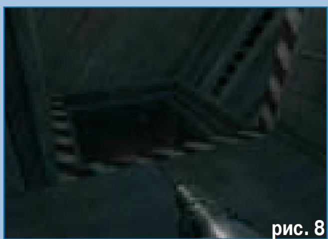
MISSION 6: Return Engagement
Part 1: Bramburg Dam

Задачи:

— пересечь дамбу
— найти дорогу в поселок **Paderborn**

В этой миссии целесообразнее будет действовать бесшумно. Идем вправо, обходим дозорную вышку и спускаемся

вниз. Из бесшумной винтовки снимаем солдата внизу. Идем в дверь слева. В коридоре расстреливаем техников и идем в комнату слева. Прежде чем вызвать подъемник, снимаем из бесшумной винтовки солдата наверху, а затем разбиваем решетку у себя под ногами (**рис. 8**). Прыгаем вниз и ползем к секретной комнате. Возвращаемся к подъемнику. Жмем кнопку на стене и едем наверх. Выходим на свежий воздух. Вот теперь можно палить изо всех стволов. Ликвидируем немцев слева, затем при помощи станкового пулемета расправляемся с врагами справа. Бежим налево. Нам навстречу выбегает пяток немцев. Расправляемся с ними и бежим в дверь, из которой они выбежали. Поднимаемся на второй этаж и по стремянке забираемся в вентиляционную систему. Выпрыгиваем в каком-то цеху. Идем налево, минуем коридор и выходим во двор. В избушке слева от ворот жмем на кнопку — открывается проход. Бежим в открывшиеся ворота.

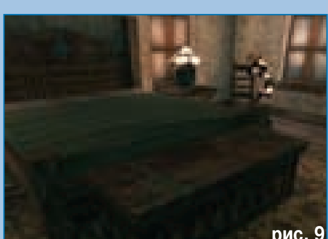

рис. 8

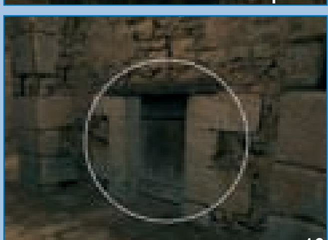
Part 2: Paderborn Village

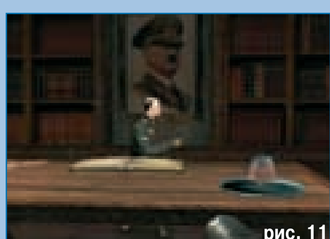
Задачи:

— уничтожить пять офицеров из Паранормальной Дивизии СС
— не поднимать тревоги
— проникнуть в замок **Schufstaffel**

Основное оружие в этой миссии – бесшумный автомат. В начале уровня бежим прямо и направо. По лестнице поднимаемся на террасу, ликвидируем часового и идем в закуток прямо. Заходим в дверь, убиваем двух солдат у камина. Поднимаемся на второй этаж. Офицер находится в комнате справа. А в комнате прямо по коридору есть секрет – три золотых слитка в ящике в ногах кровати (**рис. 9**). Спускаемся, выходим на улицу и идем в арку справа. В проходе обратите внимание на маленькую дверку справа (**рис. 10**). Выстрелом сбив замок, спускаемся вниз. Вот и секрет! После этого поднимаемся наверх, убиваем немца в красной одежде и выходим в переулок. Тут же снимаем фрица на втором этаже на другом конце переулка. Идем по улице направо. У решетчатых ворот дежурит часовой. Убиваем его, заходим в дом. Не обижая фрау, поднимаемся по лестнице. В комнате справа – два солдата, офицер же находится этажом выше – стоит у граммофона, слушает «Лунную сонату» Бетховена. Прикончив любителя музыки, возвращаемся на улицу и идем дальше. Еще одно крыльцо слева и еще один часовой. Убиваем солдата, заходим в дверь. Третий офицер находится здесь же – в закутке слева от входа. Рядом с крыльцом есть секретная комнатка в фундаменте. Там можно взять гранаты. Выходим на улицу, сворачиваем в арку справа. На балкон выходит четвертый офицер. Ни в коем случае не убивайте его, а то поднимется тревога! Возможность прикончить его еще представится. Спускаемся по лестнице, идем направо в винный погреб. Убиваем часового слева. Обратите внимание на бочки слева. У левой бочки нажимаем затычку снизу – слева от бочки откроется секретный лаз. Пробегаем погреб насквозь. Откуда-то справа слышны пьяные крики. Поднимаемся в дом, выходим во двор. Немедленно снимаем двух часовых: одного – на балконе справа, другого – в арке вдалеке. Спускаемся во двор. Дверь налево ведет в еще один винный погреб с пьяным солдатом, аптечками и бутылкой отличного вина 1938 года. Поднимаемся на другое крыльцо. Прямо перед нами за столом сидит еще один офицер. Расстреливаем в упор его и портрет Гитлера над столом (**рис. 11**). За портретом обнаруживается рычаг, нажав на который, мы открываем секретную комнату у себя за спиной. Выходим во двор и бежим в проход слева. По пути сворачиваем в дверь справа, за которой скрывается последний офицер — тот, что выходил на балкон. Порешив его, возвращаемся назад, идем на улицу и направо. Спустившись с крыльца, расстреливаем немцев под аркой и идем к решетке. Мы у замка. Чтобы попасть в него, идем направо, ликвидируем последнего немца и спускаемся по лестнице слева.


рис. 9


рис. 10


рис. 11

Part 3: Chateau Schufstaffel

Задачи:

— ликвидировать генерала **von Shurber**
— найти задний выход из замка

Пробегаем через винный погреб и поднимаемся по лестнице справа. В садике на тропинке расстреливаем двух немцев. Осторожно: на балконе над дверью стоит офицер и целится нам в затылок! Вбегаем в дверь. Обратите внимание на сложную конструкцию – веревку и площадку с бочками. Если отстрелить карабин, удерживающий веревку, все это хозяйство свалится прямо на голову ничего не подозревающему немцу. Идем налево и из коридора выбегаем в огромный зал. У камина греются два офицера. Выводим их в расход. Обратите внимание на портрет фюрера над камином. Он нам еще пригодится. Пересекаем зал из конца в конец, минуя лестницу. В зале с гранитными стенами ликвидируем всех фашистов и берем со стола золотые кубки. Возвращаемся к лестнице. Стреляем из винтовки по портрету Гитлера – под лестницей открывается секретная комната. Посетив ее, поднимаемся по лестнице и идем в двери справа. В коридоре расправляемся с двумя десантниками, сворачиваем налево и выходим на балкон. На крыше справа засели два снайпера. Поднимаемся на эту крышу и расстреливаем их в упор. Разбиваем стекла и прыгаем вниз. После мясорубки в зале идем к камину. Нажимаем на кочергу – открывается секретный проход. Заходим в двери слева от спуска. В кабинете справа располагается «заказанный» генерал. Выводим его в расход, возвращаемся в зал с лестницей. Спускаемся вниз. Опаньки! Дверь перед нами взрывается. На том конце коридора забаррикадировались три немца, один из них вооружен фаустпатроном. Ликвидируем врагов, добегаем до стола и тут же разворачиваемся на 180 градусов. Из двери справа выбегают три немца. Ликвидируем их и бежим в двери, из которых они появились.

Part 4: Unhallowed Ground

Задачи:

— найти место ритуальной церемонии
— ликвидировать всех **Uber-солдат**

Довольно сложная миссия, основной проблемой которой станут немецкие автоматчицы и снайперши. Держите наготове бесшумную снайперскую винтовку.

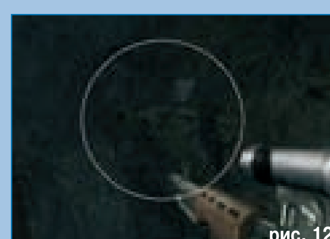
Выбегаем во двор и расправляемся с тремя фрицами. Идем за ворота. Если идти направо, в итоге мы выйдем к блокпосту с двумя немцами и батареями для **Tesla-пушки**. Нам нужно идти от ворот налево. Постоянно оглядываем окрестности в бинокль. Как только впереди слева появятся очертания каменной стены, ищем на ней снайпершу. Скорее всего, она нас заметит первой. Удобнее всего расправиться с ней из бесшумной винтовки, потому как она мощнее, а прибор ночного видения позволяет ориентироваться в тумане. Справа на небольшом кладбище притаилась автоматчица. Еще двое дожидаются нас за домиком. Логично будет обойти дом справа и зайти врагам в тыл. Движемся вперед. За полуразрушенной стеной засел немец с винтовкой. Идем от стены налево. Слева в развалинах дома можно наткнуться на еще одну автоматчицу. Убив ее и походив по деревянному полу, находим в нем дырки. Расширяем эти дырки и прыгаем в получившееся отверстие. Собираем трофеи в секретной комнате. Выходим отсюда через наклонный ход в сторону двери. За ней убиваем еще двух автоматчиц. Лишь только вдали забрезжат огни очередного блокпоста, по нам откроют снайперский огонь. Немецкая снайперша засела слева на елке. Не пропустите. Ликвидируем двух барышень у станкового пулемета. На мост не ходите – стоит ступить на него, и гранит под ногами начнет рушиться. Бежим от блокпоста налево. Впереди нас поджидают две очень меткие автоматчицы. Лучше расстрелять их издалека из бесшумной винтовки. Вбегаем в ворота, которые тут же рушатся у нас за спиной. Странно все это… На арене нас поджидают два **Uber-солдата**. Тактика борьбы с ними следующая: прячась за ящиками с амуницией, ведем непрерывный огонь по киборгам из фаустпатронов. Теоретически, одного полного боекомплекта фаустпатрона как раз хватает на то, чтобы уложить одного такого красавца. Сильно облегчает жизнь тот факт, что **Uber-солдаты** появляются по очереди, а вокруг разбросано предостаточно амуниции. Учтите, что, несмотря на свою неповоротливость, киборги довольно-таки ловко уворачиваются от наших ракет. Вблизи они атакуют из пулемета, **Tesla-пушки**, а на дальних дистанциях используют фаустпатроны. Покончив со всеми порождениям злого гения, прыгаем в отверстие посреди арены.

MISSION 7:
Operation Resurrection
Part 1: The Dig

Задачи:

— пересечь место раскопок
— отыскать вход в замок **Wolfenstein**

Разбиваем решетку справа, лезем в открывшийся проход. Расстреливаем двух немцев в комнатушке и выходим в каньон. Перед нами мост. С правой дуги моста можно прыгнуть на козырек в скале – за ним находится секретная ниша (**рис. 12**). Пересекаем мост и бежим по туннелю. Навстречу нам движется киборг. Выводим его в расход при помощи фаустпатрона. Сворачиваем в закуток справа. Расстреливаем двух немцев и прыгаем вниз. Бежим вдоль русла подземной реки, отстреливая время от времени нерасторопных немцев. В конце концов мы оказываемся у лестницы, ведущей наверх. Осторожно, за решеткой нас поджидает киборг! Расстреливаем его прямо через решетку, сидя на лестнице. Поднимаемся по лестнице и ликвидируем всех немцев, прибежавших на шум, — автоматчиков и огнеметчика. Спрыгнув, бежим налево, к лестнице. Поднимаемся по ней на уступ и расстреливаем двух немцев внизу. Снова лезем наверх. На верхней площадке нас уже ждет огнеметчик. Покончив с ним, бежим в тун-


рис. 12

нель. Издалека по нам стреляет киборг. С ним довольно легко расправиться при помощи снайперской винтовки. Будьте осторожны, когда выйдете в каньон, – справа и слева притаились автоматчики. Бежим направо к заколоченному проходу с табличкой “Achtung!”. Разбиваем доски и лезем внутрь. Обратите внимание на бочку справа у стены (**рис. 13**). Если выстрелить по ней, часть стены обрушится, открыв секретный проход. Посетив секретную комнату, спускаемся по балке в пролом неподалеку и идем направо. Мы в замке!

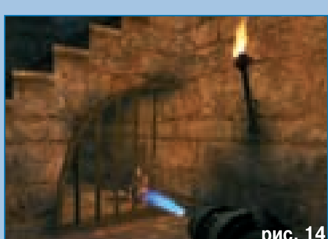

рис. 13

Part 2: Return to Castle Wolfenstein

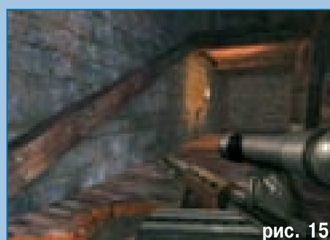
Задачи:

— найти вход в главную зону раскопок

Разбиваем стену с трещиной и идем в пролом. Из пола начнут вылезать мертвецы. Лучшее оружие против них – огнемет. Нет ничего приятнее, чем поливать несчастных зомби струей пламени. Жаль, что их запас довольно быстро кончается. Идем налево, забираем кубки в нишах слева, сжигаем мертвеца и нажимаем кнопку на стене. Открыв таким образом решетку справа, идем в проход. В очередной комнате с мертвецами разбиваем дальнюю слева от входа стенку – откроется ниша с золотым слитком. Бежим прямо. Под лестницей за решеткой сидит скелет (**рис. 14**). Разбиваем решетку и лезем в секретную комнату. Возвращаемся обратно, поднимаемся по лестнице. Два мертвеца поедают труп солдата. Сжигаем их и наблюдаем сцену за решеткой слева. Поднимаемся по винтовой лестнице справа. Сжигаем двух мертвецов и выходим на галерею. Осторожно, справа стоят два десантника! Выводим их в расход, проходим по правому крылу, сняв десантника внизу. Навстречу нам из дверей выбегает фрау с автоматом.


рис. 14

Успокоив ее, заходим в дверь и спускаемся по винтовой лестнице. Взяв аптечки справа, выходим во двор, где уже гуляют два непонятно откуда взявшихся десантника. Прикончив их, идем направо и попадаем в местную церковь. Три немца сидят за алтарем, а слева нас ждут две барышни. Завершив резню, поднимаемся по лестнице слева от алтаря. Идем по коридору и выходим на свежий воздух. Убиваем двух штурмовиков – слева и впереди. Идем направо до дырки в полу. По наклонной балке у стены поднимаемся на чердак, разбиваем деревянную перегородку (**рис. 15**). Проходим по чердаку дальше и через дыру в полу попадаем в закрытую секретную комнату. Возвращаемся к дырке. Прыгаем вниз, и после перестрелки с десантниками и амазонкой бежим к двери слева от закрытых ворот. Помнится, у этой решетки происходило сражение десантника с мертвецом. Никаких трупов. Странно... Поднимаемся по лестнице справа. Убиваем десантника и амазонку. Входим в помещение с деревянным полом и лестницей, ведущей вниз. Убиваем штурмовика внизу и спускаемся. За дверью справа расстреливаем последнего солдата и дергаем рычаг. Бежим во двор, где только что была перестрелка, и вбегаем в открывшиеся ворота.


рис. 15

Part 3: Heinrich

Задачи:

— ликвидировать Генриха I

Вот и настал час последней битвы. На арене нас ждет сам повелитель нечисти – Генрих I. Пробегая по подвалам, не забудьте подправить здоровье и проверить амуницию. Обязательно пополните боекомплект **Tesla-пушки** — ее свойство поражать сразу несколько целей нам еще пригодится. Сам поединок на деле оказывается довольно легким. Изначально просто бегаем по арене спиной вперед, выпуская в Генриха весь боекомплект **Venom’a**. Враг атакует тремя способами: пускает в нас духов, подбрасывает и притягивает к себе одновременно, а также активно пользуется мечом. Реальную опасность представляют только духи. Впрочем, знакомства с ними можно избежать, улепетывая от них спиной вперед – через некоторое время они растворяются. Не забывайте про толпы нечисти, помогающей своему повелителю. Особой опасности она не представляет, но будет весьма неприятно, если один из мертвяков окажется у нас за спиной. Когда пулемет перегревается после непрерывной очереди, переключайтесь на **Tesla-пушку** и продолжайте вести огонь по Генриху, стараясь, чтобы в радиус действия попадали и его приспешники-зомби. Выведя в расход всех зомби в пределах видимости, снова переключайтесь на пулемет. Процедуру следует повторить три-четыре раза, после чего Генрих падет замертво.

Все хорошо, что хорошо кончается. Коварным планам Гиммлера уже не суждено осуществиться, а для **B.J.** работенка еще найдется, уж поверьте на слово!

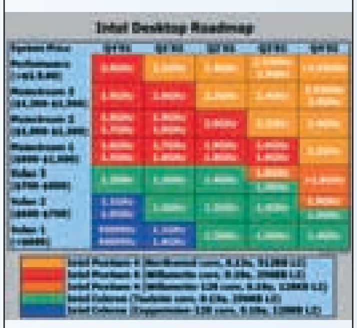
КАМНИ В ГНЕЗДАХ

В настоящее время сложилась неразбериха на рынке процессоров – даже хорошо разбирающемуся в мире компьютерного железа человеку легко запутаться в частой смене сокетов, процессоров, чипсетов, процессорных ядер и т.д. Я попробую ввести вас в курс дела.

Мясников Вячеслав
hard@gameland.ru

На протяжении достаточно длительного времени два гиганта – **Intel** и **AMD** – вели процессорные войны. Нам, потребителям, это очень выгодно – цены на процессоры снижаются каждый день, а их частоты уже достигли заоблачных высот. Обе компании ведут жесткую конкурентную борьбу не только на рынке производительных процессоров, но и в секторе **CPU** для дешевых **PC**. **AMD**, несмотря на всю прогрессивность предлагаемой ею архитектуры, не могла полноценно соперничать с **Intel**, т.к. наборы логики в **Socket A** не отличались дешевизной. Однако **AMD** делала все возможное для продвижения в массы своих **value-процессоров**. Если уж она не могла позволить себе лидировать в стоимости дешевых готовых систем, построенных на процессорах **Duron**, компания постаралась перепозиционировать свои **value** процессоры как недорогое решение для создания производительных систем. Поэтому семейство **Duron** с момента своего появления всегда превосходило **Celeron** как по тактовым частотам, так и по производительности при одинаковой частоте. Именно такая тактика, а также беспрецедентно низкие цены позволили процессорам от **AMD** изрядно потеснить **Celeron**. Со временем чипсеты подешевели, и **Duron** завоевал огромную популярность. **Intel** забеспокоилась о своем детище, в результате чего за последнее время линейка **Celeron** претерпела ряд значительных изменений, описанных чуть ниже. Однако даже эти усовершенствования не позволили **Celeron** обогнать **Duron**. Так почему же? После выпуска **Pentium 4** линейка **Pentium III** прочно укрепилась на позиции недорогого и вместе с этим производительного решения. Нежелание **Intel** поднимать частоты **Pentium III**, дабы он не составил конкуренции старшему собрату, ограничивали возможности **Celeron**. Именно этот фактор не давал вплотную заняться модернизацией Celeron, который по логике компании должен быть менее производительным, чем **Pentium III**. В результате сложившаяся ситуация могла в корне загубить удачную линейку Celeron. И тогда гигант принимает решение поставить крест на выпуске новых моделей Pentium III, а освободившуюся рыночную нишу заполнить: снизу – старшими моделями **Celeron**, а сверху – младшими моделями **Pentium 4.** На одной чаше весов оказалась скоропостижная кончина **Pentium III**, а на другой – появление значительного простора для роста **Celeron**. В результате **Celeron** получает новое 0.13мкм ядро и вдвое увеличенный кэш второго уровня. Но **AMD** тоже не сидела сложа руки. В новых **Duron**, начиная с частоты 1ГГц, используется более совершенное ядро **Morgan**. Переход на использование нового ядра в линейке дешевых процессоров происходит одновременно с началом выпуска процессоров **Athlon** на ядре **Palomino**. Также как и ядро **Spitfire** отличалось от **Thunderbird**, **Morgan** отличается от **Palomino** лишь размером кэша второго уровня. Morgan производится по 0.18мкм технологии с использованием алюминиевых соединений, а, следовательно, для выпуска новых **Duron** используются те же технологические линии, что и для выпуска старых. Но не будем так обольщаться – предлагаю посмотреть на перспективность этих процессоров, заглянуть в ближайшее будущее.

Планы Intel:



Как вы видите, **Tualatin** ждет та же участь, что и **Morgan**. Даже на новом ядре **Celeron** проживет в материнских платах **FC-PGA2** недолго. Теперь предлагаю перейти к техническим характеристикам двух новинок.

DURON:

Кодовое имя процессорного ядра – **Morgan**. Выпускается по технологии 0.18мкм с использованием алюминиевых соединений на заводе **Fab25** в Остине.

Кэш первого уровня 128 Кбайт (по 64 Кбайта на данные и инструкции); кэш второго уровня, встроенный в ядро и работающий на его частоте, 64 Кбайт. Кэш второго уровня эксклюзивный.

Тактовые частоты 1 и 1.1ГГц.

Системная шина – **EV6**. Частота шины – 200Мгц. Разъем – **Socket A**.

Поддержка набора инструкций **3DNow! Professional** (**107 SIMD** инструкций).

Размер ядра – 106 кв. мм. Число транзисторов – 25.2 млн.

Celeron:

Кодовое имя процессорного ядра – **Tualatin**. Выпускается по технологии 0.13мкм с применением медных соединений.

Кэш первого уровня 32 Кбайта (по 16 Кбайт на данные и инструкции).

Кэш второго уровня, встроенный в ядро и работающий на его частоте, 256 Кбайт. Ширина шины L2 кэша – 256 бит.

Тактовые частоты – 1, 1.1 и 1.2ГГц

Системная шина – **AGTL**. Частота шины – 100Мгц. Разъем – **Socket 370/FC-PGA2**.

Поддержка наборов инструкций **SSE**, **MMX**.

Напряжение питания ядра – 1.475В, максимальное тепловыделение – 29.9 Вт.

Сравните визуально новые процессоры с их предшественниками.

Слева **Celeron Tualatin**, справа **Celeron Coppermine**.

Слева на фото приведен процессор **Duron** с ядром **Morgan**, а справа – с ядром **Spitfire**.

Хочу заострить ваше внимание на некоторых особенностях новых ядер.

Ядро **MORGAN** обладает расширенной поддержкой набора инструкций **3DNow! Professional**. Предшественники обладали ограниченным числом команд. Как вы видите, процессоры **Duron** с новым ядром **Morgan** как внешне, так и начинкой отличаются от своих предшественников незначительно. Процессоры на ядре **Morgan** оснащаются 64-килобайтным кэшем, в то время как его старший собрат **Palomino** оснащается **L2** кэшем с размером 256 Кбайт. А вот между **Celeron Tualatin** и старым **Celeron Coppermine** разница более заметна. Во-первых, ядро **Tualatin** изготавливается по новой 0.13мкм технологии с применением медных соединений. Во-вторых, по сравнению с предшественником, кэш второго уровня увеличен в два раза. При этом, в отличие от **Intel**, который для производства своих процессоров **Pentium III** и **Celeron** и применяет одни и те же кристаллы, только лишь отключая вторую половину кэша у **Celeron**, **AMD** использует разные ядра, выпускающиеся на разных заводах. Поэтому площадь ядра процессоров **Duron** на ядре **Morgan** на 30% меньше **Athlon** на ядре **Palomino**. Углубляясь в маркетинговые корни этих процессоров, хочу напомнить, что частота системных шин также различна. **Intel** по-прежнему применяет «искусственно замедленную» шину в 100МГц, у **Duron** же шина работает на 200МГц. Современные компьютерные игры требуют значительных ресурсов для вычислений. Если мощности обоих ядер вполне достаточно для этого, то шина **Celeron** становится бутылочным горлышком. В новых процессорах применяется очень интересная технология **Data Prefetch Logic**. Она призвана предсказывать заранее, какие данные из основной памяти могут потребоваться процессору. Нужные впоследствии данные предварительно забираются в **L2** кэш. Таким образом, процессор, благодаря **Data Prefetch Logic**, использует процессорную шину и шину памяти более равномерно, смягчая пики и увеличивая загрузку в моменты простоя. Новые **Celeron** по своим характеристикам наиболее сходны с **Pentium III Coppermine**, поэтому будет интересно сравнить их в плане производительности. Представляю результаты тестирования.

Вот это да! Процессор **Pentium III** на базе ядра **Tualatin** при равных условиях оказывается немного быстрее того же процессора на ядре **Coppermine**. Единственным фактором, который может повлиять на это, является работа Data Prefetch Logic, поскольку платформы, частоты, частоты системных шин и размеры L2 кэша обоих протестированных процессоров были одина-



Слева Celeron Tualatin, справа Celeron Coppermine.



Слева на фото приведен процессор Duron с ядром Morgan, а справа – с ядром Spitfire.

Coppermine vs. Tualatin (шина 100МГц)

	Coppermine 1 ГГц	Tualatin 1ГГц
Business Winstone	44	46
Content Creation Winstone	55	56.4
Quake3 Arena (four), Fastest	166	173
Unreal Tournament	46	47,5

ковыми. Также предлагаю сравнить производительность нового и старого **Duron**.

Duron (Spitfire) vs. Duron (Morgan)

	Spitfire 1ГГц	Morgan 1ГГц
Business Winstone	42	43
Content Creation Winstone	52	53,9
Quake3 Arena (four), Fastest	143	151
Unreal Tournament	41	43

Как вы можете заметить, превосходство ядра **Morgan** лежит в пределах 3-5%, а именно такое же различие в скорости мы отмечали у ядер **Coppermine** и **Tualatin**.

ТЕСТОВАЯ ПЛАТФОРМА

При тестировании всех процессоров для дешевых систем я использовал **PC133 SDRAM**. Превосходство памяти **DDR SDRAM**, по сравнению с **PC133 SDRAM**, не столь значительно, а стоит она пока в два раза дороже. Я считаю более логичным использовать в бюджетных системах память **PC133 SDRAM**. Процессоры **Duron** тестировались на платах, основанных на наборе логики **VIA KT133A**, а **Celeron** – на платах с чипсетом **i815**. Конфигурация тестовых стендов:

Системные платы:

❶ ASUS TUSL2 (i815E B-step)

❷ ASUS A7V133

MEMORY 256 MB PC133 SDR SDRAM DIMM Tonicom ACTRAM, CL2

VIDEO ASUS V8200 (NVIDIA GeForce3)

HDD IBM DTLA 307015 (7200 rpm)

Процессоры: Duron 1, 1.1ГГц, Celeron 1, 1.1ГГц.

На тестовых системах была установлена операционная система **Microsoft Windows 98 SE**. Драйвер – **NVIDIA Detonator v 12.40.** Ну что ж, посмотрим, на что способны новоиспеченные «камушки».

Business Winstone 2001

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
40	43	37	39

Офисные приложения, по логике, должны являться основной сферой применения этих процессоров. Однако уровень их производительности стал уже таков, что любые из этих приложений работают на всех value процессорах с более чем удовлетворительной скоростью. Поэтому тест представляет лишь теоретическую ценность. Как старый **Duron**, так и новый, – оба оставили своих главных конкурентов позади планеты всей. Несмотря на кажущийся недостаточным размер кэша второго уровня, который составляет всего 64 Кб, следует понимать, что благодаря качественной структуре L2 кэша в процессорах **Duron**, данные, перемещаемые в **L1** кэш, в **L2** кэше у этих **CPU** не дублируются. Это означает, что 64-килобайтный **L1** кэш имеет эффективный объем кэшируемых данных 128 Кбайт. Такой же объем кэша у **Celeron**. Не следует забывать, что хотя **L2** кэш у него и больше в два раза, но в нем дублируется содержимое кэша первого уровня.

Countent Creation Winstone 2001

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
49	57.4	48	52

Этот тест чутко реагирует на пропускную способность шины. Как вы видите, новый **Celeron** не спасает даже **Data Prefetch Logic**. Поэтому для создания контента оба Duron выглядят просто превосходно.

SYSmark 2001

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
87	99	92	100

А этот тест, как всегда, более лоялен к процессорам фирмы **Intel**. Поэтому увиденное сильно противоречит вышеприведенным данным. Также следует отметить, что **Duron** не спасает новое ядро **Morgan**. Предлагаю взглянуть на приведенные ниже данные, и вы все поймете.

SYSmark 2001, Internet Content Creation

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
82	90	90	95

В этот тестовый пакет входит **Windows Media Encoder 7.0**. Это приложение оптимизировано под наборы инструкций **SSE** и **SSE-2**, поэтому **Duron** со своим 3DNow! сильно отстает. Просвещенные пользователи возразят, что в ядро **Morgan AMD** включила набор **SSE** команд. Но **Media Encoder 7.0** просто не видит эти команды, т.к. к ней давно не выпускались обновления.

Еще один очень важный тест:

WinZip 8.0, maximum compression

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
580	515	695	660

Для подведения итогов тестирования в офисных задачах я взял популярный архиватор **WinZip** и заархивировал игру **Unreal Tournament** в наиболее экстремальном режиме для процессора – с максимальной степенью сжатия. Меньшее значение означает более высокую производительность. Поклонники **AMD** могут пить шампанское! Вы только посмотрите на **Duron**! Даже старая модель не оставила шансов новому **Celeron**.

Flask Encoding, DivX MPEG-4

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
12	14	10,56	12

Тут я замерил производительность при кодировании **DVD** фильма в формат **DivX MPEG-4**. И снова вы можете видеть результаты внедрения новой технологии **Data Prefetch Logic** в новые процессоры.

И, как всегда, самое вкусное я оставил на десерт:

Quake III Arena, Fastest, 640x480x16

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
148	158	122	125

Quake III Arena, High Quality 1280x1024x32

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
122	126	105	125

В **Quake III** решающую роль играет ширина шины между процессором и памятью. Также не стоит забывать и про размер кэша, на который он чутко реагирует. Явное превосходство имеют процессоры от **AMD**.

Unreal Tournament, 640x480x16

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
40	44	36	38

Unreal Tournament, 1280x1024x32

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
37	42	34	36

Такая же ситуация происходит и в **Unreal Tournament**. Как вы видите, даже старый **Duron** без проблем обходит новый **Celeron**.

DroneZ, Generic Fast, 640x480x16

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
114	120	100	102

DroneZ, Generic Fast, 1280x1024x32

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
75	76	74	75

Этот тест лишний раз доказывает преимущество всей линейки **Duron** над процессорами конкурента. Но все-таки считаю нелишним протестировать процессоры в популярном тесте **3DMark2001**.

Вот я и поставил жирную точку в тестировании этих безусловно интересных процессоров. Как вы видите, оба процессора показали прекрасную производительность во всех видах возложенных на них задач.

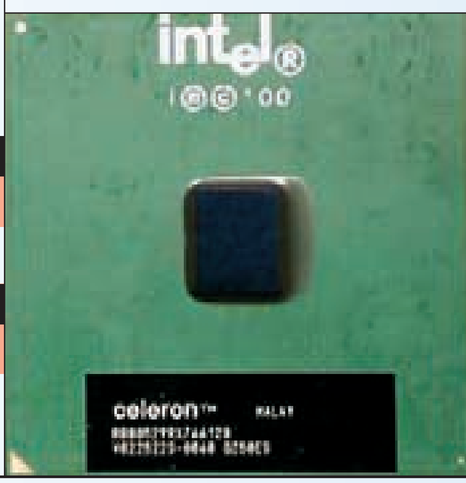
3DMark2001, 1024x768, High Detail (усредненные результаты)

Duron 1ГГц	Duron 1.1ГГц	Celeron 1ГГц	Celeron 1.1 ГГц
33.6	36.5	30	32.7

3DMark2001 корректно распознает поддержку **SSE** в новых **Duron**, поэтому отрыв ядра **Morgan** не только от своего предшественника, но и от конкурента стал еще больше. Теперь предлагаю посмотреть, на что способны процессоры в плане разгона.

РАЗГОН

При выходе нового ядра оверклокеры обычно испытывают большие надежды. Ведь производитель, выпуская новое ядро, заранее закладывает в него потенциал по наращиванию тактовых частот. При выходе новой линейки процессоров этот потенциал слабо задействован и оставляет хорошие надежды на увеличение частот. Поэтому начальные модели являются наиболее «разгоняемыми». Вспомните хотя бы **Celeron A 300МГц**, некоторые экземпляры которого разгонялись до **450МГц** на **100МГц** шине. Более высокочастотные модели этих процессоров не давали возможности для столь значительного оверклокинга. Вспомнить хотя бы **Celeron 400МГц** – они не разгонялись даже до 100МГц по шине. Поэтому при покупке процессора с расчетом на разгон следует обратить внимание на младшие модели **CPU** практически любой линейки. **AMD**, в свое время, тоже заложила в **Duron** (**Spitfire**) хороший потенциал. Младшие модели разгонялись с **600МГц** до **1000МГц**. А ведь это 70% прибавки производительности, и в итоге – сэкономленные деньги на апгрейде процессора. Вследствие этого, на новые процессоры возлагались большие надежды. Многие думали, что если старше братья **Athlon XP** уже достигли частоты порядка **1600МГц**, то и новые **Duron** сумеют вернуть себе звание «мечты оверклокера». Однако во всех этих догадках упускался один важный момент. **AMD** выпускает свои процессоры на разных фабриках, хотя и по одному техпроцессу. В Duron применяются алюминиевые соединения, а в Athlon – медные. Из курса школьной химии мы знаем, что медь имеет лучшую электропроводность, по сравнению с алюминием. Поэтому и тепловыделение, и предел тактовой частоты **Duron** на ядре **Morgan** нельзя сравнивать с соответствующими параметрами «медных» **Palomino**, у которых они заведомо лучше. **AMD** планирует выпустить всего лишь несколько не превышающих **1.2ГГц** моделей **Duron**, построенных на ядре **Morgan**. Впоследствии же планируется осуществить переход на новое 0.13-микронное ядро **Appaloosa**. Поэтому питать иллюзии, что эти процессоры превзойдут барьер **1.2ГГц**, не следует. У **Celeron** таких проблем не должно быть. Во-первых, новые Celeron производятся по более совершенной 0.13 микронной технологии (все **Duron** имеют 0.18 микронное ядро). Во-вторых, **Intel** планирует довести эту линейку до **1.5ГГц**. Поэтому на **Celeron** я возлагаю большие надежды. От теории давайте перейдем к практике.



Для увеличения тактовой частоты **Duron** я увеличивал коэффициент умножения. В новых **Duron**, как и в старых, коэффициент умножения зафиксирован. Дабы пользователи не занимались разгоном, **AMD** перерезает лазером «золотые мостики». Однако эту проблему можно легко обойти с помощью простого карандаша. Аккуратно замкнув перемычки **L1** на корпусе процессора, я увеличил напряжение до 1.85 В. В результате этого **AMD Duron 1.0ГГц** удалось разогнать до **1197МГц**. Дальнейшее увеличение частоты приводило к зависанию системы. Как видите, мои догадки полностью подтвердились. Теперь посмотрим, на что способен новый **Celeron**.

Для разгона **Celeron 1.1ГГц** сначала я увеличил напряжение на ядре процессора с стандартных 1.475В до 1.5В. После этой несложной операции я увеличил частоту системной мины со штатных **100МГц** до **126МГц**. Таким образом, наш **Celeron 1.1ГГц** достиг **1386МГц**. Дальнейшее наращивание частоты приводило к нестабильной работе процессора. Как видите, потенциал разгона у **Celeron** А хороший, чего нельзя сказать о **Duron**.

Хочу предостеречь неопытных оверклокеров. При неверном разгоне процессоры могут сгореть, поэтому советую вам не злоупотреблять этим. На сгоревшие процессоры гарантия не распространяется. Редакция журнала не несет ответственности за ваши действия, поэтому разгон совершается на ваш страх и риск. Также хочу отметить, что, разгоняя свой процессор, вы снижаете срок его службы.

ВЫВОДЫ

Цена

Вынужден констатировать тот факт, что продукция **AMD** всегда отличалась более доступной ценой. Про **Intel** этого сказать нельзя. В настоящее время **Athlon** на ядре **Thunderbird** и **Celeron** на ядре **Tualatin** при равных частотах стоят примерно одинаково. Думаю, не стоит вам объяснять, какой из этих процессоров быстрее. Также **Tualatin** невозможно запустить на старых материнских платах под **Pentium III**. Эти процессоры требуют псевдоновых чипсетов, которые не отличаются особой дешевизной. Все вышесказанное означает, что при покупке новых **Celeron** пользователь должен будет выложить кругленькую сумму. Новый **Duron** всего этого не требует. Он работает практически на всех старых материнских платах, основанных на **Soket** А разъеме. Исключение составляет лишь продукция от **Abit**, а именно, материнские платы **KT7**. Из-за особенностей их разводки новые **Duron** не поддерживаются.





Производительность

В играх однозначное преимущество имеют **Duron**. Такое преимущество дает вдвое большая, по сравнению с конкурентом, шина памяти. Однако вдвое увеличенный, по сравнению с предшественником, кэш второго уровня дает **Celeron** некоторое преимущество в офисных приложениях.

Перспективность

И опять, явное преимущество у процессора **Duron**. В ближайшее время **AMD** не планирует переход на новое процессорное гнездо, поэтому при покупке **Soket** A системы вы можете не беспокоиться за ее моральное устаревание. В дальнейшем в старую материнскую плату будет возможно вставить новые процессоры, выращенные по 0.13 микронной технологии. Про системы **Pentium III** этого я сказать не могу. **Intel** всеми силами пытается внедрить свой **Pentium 4** во все системы, тем временем упорно убивая **Socket 370/FC-PGA2**. Поэтому на дальнейшей модернизации этих систем можно поставить крест. Как видите, **Intel** опять подвела плохая маркетинговая политика, которая в корне топит хорошие разработки.

Итого

Оба процессора получились очень даже хорошими. Революции, как и следовало ожидать, не произошло. Однако, на мой взгляд, **Duron** более привлекателен и универсален. На сегодняшний момент я с полной уверенностью могу сказать, что Duron является лучшей покупкой при создании компьютера для дома.

Домашние «монстры» и доморощенные «эксперты»

Теперь позвольте пару слов
без протокола.
Чему нас учит, так сказать,
семья и школа?!

В. Высоцкий

Те, кто плотно играет в компьютерные игрушки, наверняка не раз и не два читали множество различных «исследований» и «обзоров» на тему «насилие в играх и губительность его влияния на неокрепшую детскую психику». Сам натыкаюсь на подобные опусы постоянно. И, честно говоря, весь этот бред как в прессе, так и в Сети уже изрядно надоел. Сейчас коротенько поясню – почему.

На чем хотелось бы заострить внимание читателя материалов подобного толка? Камрад, читая заметки журналистов, всегда помни о том, что эти самые журналисты крайне редко бывают специалистами в том вопросе, о котором берутся судить.

Речь, понятно, не идет об узкоспециализированных направлениях типа нашего «Компьютерные игры как таковые», «Quake как вещь сама в себе» и «Отдельные аспекты применения автомата Калашникова в Counter-Strike», которыми личный состав доблестной редакции занимается с таким осатанением, что все эксперты отдыхают. Речь идет о так называемой публицистике, то есть о заметках на тему «Как и почему такое произошло». Так вот, повторяю: пишущие на эту тему журналисты – не специалисты. Не буду говорить о том, что граждане не имеют специального образования, ибо это очевидно. Но скажу о том, что граждане вообще не имеют представления о предмете. Во всяком случае, мне за последние пять лет не довелось встретить ни одного здравомыслящего.

На что обычно похожи эти глупые заметки? Имеет место быть факт: некий подросток (естественно, проживающий на родине большинства знатных игр – в США) прибыл в школу с огнестрельным оружием, где и застрелил нескольких одноклассников. Проводящая следствие по делу полиция в ходе обыска на дому у подростка обнаружила компьютер, на котором установлены игры DOOM и Quake. Сомнений нет: вот она, истинная причина случившегося! Вот откуда идут зловредные флюиды, толкающие невинных мальчиков на стрельбу по одноклассникам! Общественность в шоке – вот к чему приводит увлечение компьютерными играми!!! Далее следуют выводы: давно, ох, давно пора запретить выпускать игрушки, в которых есть возможность стрелять и убивать!!! Занавес.

Что можно сказать об этой дурости? Ну, перво-наперво, хотелось бы ознакомиться со статистическими данными на тему «Преступления с применением огнестрельного оружия в школах США». Поглядеть, сколько стволов у школьников на руках. Узнать, как часто они их пускают в ход. И сколько в результате этого гибнет народу. Желательно – в динамике, по годам. Кто-нибудь из тех, кто строчит леденящие душу репортажи про озверевших думеров/квейкеров, хоть раз видел эти цифры? Хоть один приводил их публике? Лично мне не доводилось видеть ни разу. Казалось бы, очевидно: если проблема стрельбы в школах существует достаточно давно (с оружием у населения в США все в полном порядке), то с появлением нового фактора воздействия (особо злобных компьютерных игр), провоцирующего на усиленное ведение огня, непременно должен наблюдаться солидный рост показателей по отстрелу школьников. Цифр таких, однако, никто не приводит. Не приводят потому, что роста нет. Зачем же тогда пишут всякую чушь? Потому что задача журналиста – вовсе не донесение до читателя так называемой правды. Задача журналиста – написание материала, вызывающего интерес у наибольшего количества читателей. И через это – увеличение продаж своего издания. Если, скажем, на одной обложке написано «Wizardry 10 ушла на золото», а на другой обложке – «Озверевший поклонник Quake расстрелял в упор десять человек», можно не сомневаться, что обложка номер два вызовет гораздо больший интерес. Она заинтересует и тех, кто в игры играет, и тех, кому игры по барабану. После чего натуры легко внушаемые и не разбирающиеся в предмете глубоко проникнутся пониманием того, что Quake до добра не доведет. Это ведь очевидно, связь прямая.

...я настоятельно рекомендую обратить внимание на фильмы и книги. По количеству убийств и катастроф, по качеству и старательности показа оных еще ни одна игрушка даже близко не подошла к тому, чем нас потчует кинематограф. Но почему-то никто особо не возмущается тем, что посмотревшие очередной боевичок граждане тут же берутся за стволы и ножи и прямо в зале дают выход накопившейся за время просмотра агрессии.

Тем не менее, как известно маломальски грамотным специалистам, появление компьютерных игр, в которых можно безнаказанно стрелять по кому угодно неограниченное количество времени и при этом не опасаться уголовной ответственности, в реальной жизни никакого всплеска насилия не вызвало. Когда вышел DOOM, почему-то не прокатилась по школам США волна расстрелов. И когда вышел Quake, наиболее поднаторевшие в играх американские школьники не взяли в мозолистые руки хорошо пристрелянные винтовочки и не принялись добивать тех, кто остался в живых после выхода DOOM. И даже с выходом Counter-Strike количество «хед-шотов» в школах радикально не подскочило. А ведь если бы эти игры действительно вызывали неконтролируемые припадки агрессии, тогда уже на момент выхода Quake III на территории США была бы необитаемая пустыня. И в Counter-Strike играть уже было бы некому – все полегли бы на разборках еще до выхода Quake II.



Начитавшись журналистских бредней, совершенно обоснованно задаешься простым вопросом: а зачем же и почему тамошние подростки друг друга валят? Ответ будет тоже простым, обыденным и неинтересным. Американские подростки убивают друг друга по тем же

самым причинам, что и подростки в других странах.
Корни подростковой преступности – они не на винтах компьютеров находятся. Они, эти корни, находятся в местах попроще: в семьях и в обществе. Вроде ни для кого не секрет, что количество правонарушителей всегда больше в бедных семьях, чем в обеспеченных. Можно сколько угодно кричать о бесчинствах «сынков богатых», но надо четко знать: кричат о них потому, что они на виду. И вовсе не потому, что от них прохода нет. Прохода нет от гопников, да. Их значительно больше, и они значительно опаснее.
Подросток как таковой – существо, если можно так сказать, несчастное. Он уже не ребенок, но еще не взрослый. Организм его готов к тому, чтобы жить по-взрослому, а голова в развитии отстает от туловища. Ему хочется самоутвердиться среди сверстников и показать свою исключительность, но только делает он это глупо и по-детски. С одной только разницей: у маленьких детей нет крепких кулаков и подростковой агрессивности. Подобные возрастные особенности известны любому педагогу. И каждого педагога обучают тому, как с ними бороться.
Не обучают этому родителей. И, как правило, именно в семье корень всех бед (хотя и от школы толк сомнительный). Родители работают, времени для общения с детьми мало. И даже если оно есть, мама хлопочет по дому, а заботливый папа квасит пиво и смотрит футбол. Воспитание детей в средне-обычной семье сводится к ограничениям и наказаниям. Что не так – получи и распишись, чтоб неповадно было. В результате регулярно получающий ребенок не имеет навыков того, как разрешать межличностные конфликты мирным путем, при помощи слов. Он постоянно видит одно и то же и четко знает: выход один – применение силы.
На улице такой паренек играет с себе подобными, которые растут примерно в тех же условиях. Они сызмальства знают, что собственное достоинство следует утверждать путем насильственных действий. Они твердо знают, что именно насилие несет уважение со стороны сверстников. Врежь как следует – и тебя тут же зауважают. А если вдруг не зауважали, надо врезать посильнее! И чем больше проявляешь жестокости, тем выше уважение к тебе со стороны окружающих. Еще очень удобно сбиваться в стаи и бить кого-нибудь толпой. Тут совсем хорошо: тебе не страшно, потому что вокруг свои, а забить можно кого угодно, лишь бы нас было больше.

В личностном плане человек, склонный к насилию, отличается полной социальной незрелостью. Повторяю: не потому, что он играет в компьютерные игры, а потому, что его так воспитали. Ну не умеет он жить среди людей – и все тут. А не умеет потому, что дома не научили. Потому что пример мамы и папы, их кретинские поведенческие установки – вовсе не то, чему надо следовать.
Возвращаясь к теме заметки, сообщаю, что компьютерные игры оказывают на поведение подростков примерно такое же воздействие, какое выход DOOM оказал на рост популяции мухи це-це в бассейне реки Замбези. То есть никакого. Корни проблемы вовсе не в играх. Они – в семьях и в обществе. И лечить эти проблемы нужно не путем дурацких запретов на игры, а воспитанием.
Теперь что касательно насилия в играх вообще. Да, оно есть. И не всем это нравится. Однако я настоятельно рекомендую обратить внимание на фильмы и книги. По количеству убийств и катастроф, по качеству и старательности показа оных еще ни одна игрушка даже близко не подошла к тому, чем нас потчует кинематограф. Но почему-то никто особо не возмущается тем, что посмотревшие очередной боевичок граждане тут же берутся за стволы и ножи и прямо в зале дают выход накопившейся за время просмотра агрессии. Не возмущаются потому, что нет такого. И быть не может.
Другое дело – ответственность родителей за то, во что играют дети. Это прямая обязанность отца и матери – смотреть, чем занимается ребенок. Объяснять ему, что и как. Показывать. Учить. Играть вдвоем, втроем, комментируя события по ходу и рассказывая, что к чему. Заверяю как специалист: на первом месте для ребенка стоит общение, и только потом уже – игра. Именно родители обязаны следить за тем, чем и как живет ребенок.
Ведь если чадо играет во дворе в карты с нехорошими ребятами, то стоит ли потом удивляться тому, что из дома пропадают вещи, которые милый сынок продает для покрытия карточных долгов?
И, как это ни странно, даже особо продвинутым журналистам не приходит в голову говорить о том, что «виноваты карты» и нужно немедленно изъять из продажи все до единой колоды.
Так что в следующий раз, когда будете читать откровения доморощенных «экспертов», лучше посмотрите внимательно вокруг себя и призадумайтесь, так ли оно на самом деле, как нам пытаются впарить.

Ст. о/у Goblin

...задача журналиста – вовсе не донесение до читателя так называемой правды. Задача журналиста – написание материала, вызывающего интерес у наибольшего количества читателей. И через это – увеличение продаж своего издания.

PC

GOTHIC

«Максимально кровавый режим»
Откройте файл **gothic.ini** (в папке, где установлена игра) любым текстовым редактором и измените параметр **bloodDetail 1** на **bloodDetail 3**.

Cheat-коды
Откройте файл **gothic.ini** любым текстовым редактором и измените параметр **test mode 0** на **test mode 1**. Теперь можно вводить коды:

- [F2] – вызов консоли
- [F3] – игра в оконном режиме
- [F4] – возвращение в обычный режим
- [F5] – сделать камеру неподвижной
- [F6] – сделать камеру подвижной
- [F7] – переместиться из локации в локацию
- [F8] – восстановить здоровье и ману
- [H] – персонаж сам себя ранит
- [Z] – персонаж крутится вокруг своей оси
- [K] – персонаж исчезает в земле

cheat god – режим Бога
cheat full – полное здоровье
hurtswampschark – Swampshark наносит рану
harpie – вызвать Harpie
lurker – вызвать Lurker
lichtbringer – получить артефакт, необходимый для выполнения квеста
goto vob – телепортация
goto waypoint – телепортация
goto pos – телепортация в Замок
print – сделать скриншот
load position – загрузить позицию
load game – загрузить игру
save – сохранить игру
version – показать версию игры
insert [предмет] – создать предмет или монстра из списка ниже (вводить название предмета/монстра без квадратных скобок):

torlofsaxt
roter_wind
ulumulu
artos_schwert
silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhieb
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victim

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Нажмите [ENTER] и вводите коды:
show fog – открыть карту и юнитов на ней
more peons – снять производственные ограничения
im gonna rush – снять ограничение на количество юнитов
wooden rabbit – быстрая постройка

EMPIRE EARTH

Во время игры нажмите [ENTER], введите один из предлагаемых кодов и снова нажмите [ENTER]:
boston food sucks – получить 1000 еды
all you base are belong to us – получить 100.000 всех ресурсов
the quotable patella – усовершенствовать все юниты
i have the power – повысить Magic/Power до максимума
columbus – показать рыб и животных
friendly skies – дозаправить все летательные аппараты
coffee train – восстановить здоровье всех юнитов, принадлежащих игроку

SECRET SERVICE: IN HARM'S WAY

Во время игры нажмите клавишу [~], чтобы вызвать консоль, и вводите следующие коды:
aigodmode 1 – режим Бога
aiprotectprotectee 1 – защитный режим Бога

MOTORACER 3

Откройте любым текстовым редактором файл **level.ini**, который находится в папке **Data\levels\barcelon\Script**. Измените параметр **NbMaxMotos=12** на **NbMaxMotos=1**, а параметр **GainSR_0_0_0=10** на **GainSR_0_0_0=100**. Теперь вы всегда будете совершать заезды в одиночку, всегда выигрывать и получать призы.

КАЗАКИ (Русская версия)

Нажмите клавишу [ENTER] и введите один из предлагаемых кодов:
supervizor — убрать «туман войны»
izmena – можно менять нацию клавишами цифровой клавиатуры (1-9)
money – получить 50000 всех ресурсов
AI – получить контроль над силами врага

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Нажмите клавишу "~" и вводите команды:
savescores – сохранить результаты
exit – закончить миссию
quit – выход из игры
restart – начать миссию заново
gamma – настройка гаммы
saturation – насыщенность цвета
mousescale – калибровка мыши
netdelay – показать сетевой лаг
talkred – красный шрифт
talkblue – синий шрифт
resetgames – перезапустить игру
LastGame – запустить последнюю игру
fly_down – слететь вниз
center_view – камера в горизонтальном положении
fly_up – взлететь вверх
look_up_abs – посмотреть строго вверх
look_dn_abs – посмотреть строго вниз
briefing – брифинг
command – командная подсказка
PrintScreen – сделать скриншот
SaveGame – сохранить игру
LoadGame – загрузить игру
CrossHairColor – цветной прицел
help – помощь
server – экран сервера
showgun – вид "из ствола"
NextWaypoint – показать следующий навигационный пункт
Drop – уронить предмет
Pause – поставить игру на паузу
Binoculars – вид через бинокль
BigMap – командирская карта
OldMessages – просмотреть последние сообщения
MissionGoals – показать цели миссии
NextFlag – следующий флаг
NVG – включить ночное видение
stalk – командный чат
talk – чат
killlist – список убитых
VonSLT – выбрать последнего собеседника
VonDLT – показать последнего собеседника
VonMCT – отключить текущего собеседника
VonSBX – выбрать цель
1knife – нож
2sidearm – пистолет
3primary_weapon – основное оружие
4second_weapon – дополнительное оружие
5explosives – взрывчатка
6detonator – детонатор
7grenade – граната
8laser – лазерный прицел
9medic – специальное оборудование
magazine – сменить обойму
cycle – по очереди менять оружие
drury – полный боекомплект
kariya – бесконечный боекомплект
roy – увеличить здоровье
corbet – невидимость
domi – артиллерийский удар

DRAGONFIRE: THE WELL OF SOULS

/clan69 –Clan 69
/suicide – самоубийство
/misirlou – самоубийство
/barre – самоубийство
/gilhooley – самоубийство
/restorelife – восстановление здоровья
/streamer – восстановление здоровья
/lensman – восстановление здоровья
/godmode – режим Бога (вкл./выкл.)
/jenna – режим Бога (вкл./выкл.)
/mitts – режим Бога (вкл./выкл.)
/manson – режим Бога (вкл./выкл.)
/invisible – невидимость (вкл./выкл.)
/link – невидимость (вкл./выкл.)
/oxygene – невидимость (вкл./выкл.)
/funkk – невидимость (вкл./выкл.)
/info – показать информацию (вкл./выкл.)
/grid – показать сетку (вкл./выкл.)
/changelevel – перейти на другой уровень
/gold – эффект неизвестен
/tile – эффект неизвестен
/spawn – эффект неизвестен
/monster – эффект неизвестен
/trig – эффект неизвестен
/level – эффект неизвестен
/room – эффект неизвестен

THE MOON PROJECT

Вводите коды во время игры:
Cheater 1 – включить режим cheat-кодов
MyBrainIsFaster 1 – ускорить исследования
Limit_Up # – увеличить максимальное количество доступных юнитов до #
MoneyForNothing # – увеличить количество денег до значения #



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Как и ожидалось, самой популярной темой для обсуждения в «Обратной Связи» конца 2001 – начала 2002 года стали приставки нового поколения. Точнее, связанная с ними проблема выбора. PlayStation 2? Xbox? GameCube? А что с Dreamcast? Чтобы не ошибиться с выбором, приходится выжидать, собирая по крупицам информацию, в которой не сомневаешься... Но играть-то хочется прямо сейчас! Посоветовать что-либо в этой ситуации довольно сложно. Вот самый мудрый выход: читайте «Страну Игр» и полагайтесь на интуицию...



SHENMUETIGER

Здравствуйте еще раз, Дмитрий.

Хочу сказать кое-что о вас (авторах) и чате «СИ».

ОБ АВТОРАХ. Знаете, чем Вы шармуете, Дмитрий? Статьи, написанные вашим языком, просты и весьма оригинальны: ничего лишнего, только нужная и полезная информация. Знаете, что я заметил? Сергей Овчинников пытается заимствовать ваш стиль. (Конечно, может он и сам так пишет, но не слово в слово же). И предложения у него почти такие же, даже эти слова (как у Вас) иногда стоят в таком же порядке. Неплохо пишут также Усачев, Кафаров и Коровин. Не помню уже, когда в последний раз видел статью Назарова. И все же, Дмитрий, почему вы (многие из авторов «СИ») критикуете Dreamcast?

Порой даже, как «отсталую консоль». Я понимаю, когда геймеры ненавидят там Xbox, Microsoft, Билла Гейтса, Питера Мура (которого, кстати, можно критиковать только из-за отмены Shenmue II на рынке U.S.), но вы же авторы! Как бы там не было, 128-битный Dreamcast в России популярен. Почему вы так мало описали Tokyo Game Show 2001 (хотя говорили сами – эта выставка гораздо обширней E3).

О ЧАТЕ. Чат стал очень долго грузиться. (Пожалуйста, обратите на это внимание!). Постоянно: то входит, то по-новому грузится. Если в session более 6 человек, то приходится ждать порой до 10 сек. (не думайте, с модемом у меня все в порядке). Много матершинников и грубиянов.

Передаю привет STINGER, Patriot, Stanley [NNO], c@t, Angel, Maze и другим. И еще 2 вопроса:

1. Когда напишите прохождение Shenmue II (или напишите вообще)?

2. Выйдет ли Crazy Taxi Next на Dreamcast?

Огромное спасибо.

(Просить опубликовать не буду – сами говорили бесполезно).
With warm regards, ShenmueTiger.
tigertig@chat.ru

Вот что такое, собственно, лесть в ее первозданном виде. Могу со всей ответственностью заявить, что Сергей Овчинников никак не может копировать мой стиль, так же, как я не могу скопировать его. Возможно, схожесть статей следует объяснять какими-либо другими причинами. Что касается Dreamcast, то тут, скорее всего, сказываются отрицательные эмоции, связанные с заявлением Sega о прекращении поддержки консоли. А если судить объективно, на приставке полно весьма интересных и технологичных игр. Твое неудовольствие по поводу чата обязательно передадим нашему редактору сайта.

1. Скорее всего, прохождения Shenmue II в «Стране Игр» не будет.
2. Нет, не выйдет.

SERSH

Привет уважаемая Страна! С 1996 года вы радуете игроков своим замечательным журналом. Давно мечтал написать вам, да вот времени не было. То работа, то какие-то жизненные проблемы. Но, наконец, собрался с мыслями. Ниже я хочу поговорить с вами о компьютерной индустрии и об оригинальной приставке X-box (никакой критики).

Игры и «железо» всегда идут рука об руку. Именно благодаря индустрии игр, благодаря энтузиастам создается спрос на «железо». Вы думаете, компании вроде nVidia стали бы производить видеокарты, стоимостью $300-$400, если бы не компьютерные игроки? И хотя мы все время пытаемся представить персональные компьютеры и игровые приставки разными мирами, у них, все же, есть одна точка соприкосновения – это аппаратное обеспечение. Вспомните доброе время, 3DO, saturn, playstation. Вспомните замечательные игры на них, как хорошо нам в них игралось (до поры, до времени). Но компьютерная индустрия растет не по дням а по часам. В итоге мы пришли к выводу, что приставкам не хватает памяти и нормальных накопителей, а с появлением карт типа 3dfx Voodoo и первенцев TNT от nVidia, стало понятно, что приставкам вроде Nintendo N64 также не хватает и хороших графических ускорителей, к которым так привыкли пользователи ПК.

Когда Microsoft объявила о своей новой игровой платформе – Xbox, по спецификациям оборудования она находилась на уровне достаточно быстрого персонального компьютера, и предполагалось, что это будет устройство равное компьютерам начального уровня в момент выпуска. Xbox все же не обыкновенная телевизионная приставка, а нечто большее. Microsoft приходится конкурировать с наиболее успешным игроком на рынке игровых приставок – с Nintendo. Последняя новинка Nintendo – GameCube – своим аппаратным обеспечением очень напоминает персональный компьютер. И это несмотря на то, что в отличие от Microsoft начинка GameCube более традиционна для рынка компьютерных приставок.

Мы наверняка уже все давно понимаем, что «биты» больше являются маркетинговым инструментом, нежели чем-то еще. Да и в сети можно встретить немало безграмотных разговоров об ущербности Xbox: дескать, даже Nintendo – это 64-битная приставка, а не 32-битная, к каковым относится Xbox. На самом деле 64-битный процессор, предоставляет разработчикам большее количество регистров и увеличенное адресное пространство. Но все это в настоящее время пока нигде не задействовано.

В Xbox-е использует специальное ядро с внутренним кодовым названием NV2A. Графическое ядро примерно представляет собой что-то среднее между имеющимся NV20 (GeForce3) и ожидаемым NV2 (Gloria IV).

NV2A значительно мощнее, чем Sony Graphics Synthesizer – графический процессор, используемый в PlayStation2. Этот процессор не имеет тех пиксельных или вершинных шейдеров, что есть у NV2A. Решение включить в приставку жесткий диск – очень мудрое решение со стороны Microsoft – ведь приставки (особенно системы, основанные на CD/DVD) крайне нуждаются в более скоростных устройствах хранения информации.

Я бы хотел рассмотреть Xbox в сравнении с PlayStation2. Как никак, именно эта приставка считается чемпионом на рынке приставок.

Без сомнения, на данный момент NV2A – это один из самых мощных графических процессоров, имеющихся на рынке. За основу были взяты ядра NV20/NV25, а пропускная способность памяти была увеличена в два раза по сравнению с графическим процессором PlayStation2. По сути, единственный параметр, по которому графическое ядро NV2A уступает PS2 – это отсутствие встроенной памяти DRAM. Важно отметить, что в настоящее время разработчики игр стараются использовать возможности пиксельных и вершинных шейдеров NV2A, что сулит много хорошего рынку игр для ПК. По крайней мере, разработчики игр для ПК увидят простоту, с какой внедряются эти шейдеры, и насколько потрясающие эффекты достигаются благодаря им.

Microsoft же очень тщательно отнеслась к планированию возможностей своей приставки. Стараясь разубедить пользователей в их мнении, что Xbox – не более чем обыкновенный компьютер, так же Microsoft очень осторожно отнеслась к комплектации приставки, и чтобы она вовсе не напоминала компьютер, оставила на приставке лишь аудио-видео разъемы и порт Ethernet – никакой клавиатуры, никакой мыши.

Вообще говоря, Xbox поразила меня своей начинкой, но любой игрок понимает, что дело не только в аппаратном обеспечении. Не стоит сбрасывать со счетов и непосредственно сами игры. Однако начинка приставки дает производителям игр такой шанс, какого доселе не видел весь мир. Вопрос лишь в том, захотят ли они воспользоваться этим шансом.

Первые игры для Xbox были встречены всеобщим одобрением. Игры типа Dead or Alive 3 от Tecmo затмили даже игры для PC, и это несмотря на разрешение 640x480. В центре внимания долгое время оставалась и FPS производства самой Microsoft – Halo. Играя в нее, невольно вспоминаешь Half-Life. И чтобы платформа действительно оказалась популярной, этот бум в индустрии игр должен продолжаться. Но что, если разработчики не захотят создавать игры для Xbox? Ведь у них есть выбор, не так ли?

А может подождать пару лет да купить Playstation 3. Хотя ждать можно всю жизнь:). Кстати что слышно о PS3? В интернете про нее много сплетен ходит. Ну, вот и все, пожалуй.

P.S. Хотелось, чтобы вы высказали свое мнение по поводу моего письма.

С уважением Sersh (sersh@mail.primorye.ru)
С НОВЫМ ГОДОМ!!!

Надеюсь, что это письмо поможет многим нашим читателям сориентироваться в мире консолей нового поколения. Однако хотелось бы кое-что добавить. В частности, «крутизна» приставки зависит не только от того, какое у нее внутри железо. В основном, все решают игры. «Если в Xbox есть жесткий диск, а в PS2 его нет, значит, Xbox лучше», — неправильный вывод. «Halo на Xbox мне нравится больше, чем MGS2 на PS2, поэтому мне нужен Xbox», — вот это куда более мудрый ход мыслей. Технические характеристики приставки, как правило, не смогут дать вам однозначного ответа на вопрос, что лучше, что стоит приобрести. О PlayStation 3 практически ничего не слышно. Известно, что процессор приставки будет разработан совместными усилиями компаний Toshiba и IBM, а появится PS3 не раньше 2005 года. Так что дожидаться ее выхода, пропуская мимо огромное количество хитовых игр, по меньшей мере, неправильно.

GKBK

Я много лет читаю ваш журнал и, в общем, – мне нравится. Но, тем не менее, я вынужден написать вам все, что приходит в голову. Я стал замечать, что в адрес СИ приходит все больше и больше критики. К сожалению, вся эта критика – не просто бред. Журнал действительно что-то теряет.

В каком-то из номеров некий Alexander писал, что в «Обратной Связи» вы не отвечаете на вопросы или отвечаете отговорками. Он также сказал, что появилась некая грубость. Сам я никакой грубости не заметил. Вы так и написали – никакого хамства нет. Но! Вернемся к первому пункту – ответ отговорками. Так вы на это и не ответили! В большинстве больших писем, вы позволяете себе не отвечать на некоторые вопросы. Так нельзя! Ваш журнал действительно становиться немного хуже. Да, немного. И пока что это все можно исправить.

Я помню, когда вы сделали постер Tomb Raider, кто-то сказал, что рекламе фильмов в игровом журнале не место. Вы прокомментировали это тем, что этот фильм связан с игровой индустрией. Но как с ней связано все то, что вы рекламировали в следующих номерах: «Эволюция», «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар». У вас все проходит так незметно, что никто ничего не понимает. Однако, если сравнить журнал свежий номер, скажем с журналом 15 номеров назад, то мы увидим, как СИ сильно изменилась. И не в лучшую сторону. По поводу уже не новой системы оценок – УЖАСНО! Я понимаю, что большая часть геймеровского мира (включая меня) уважает вас и ваш журнал, но, тем не менее, не всех интересует ваше мнение. А ведь оценки выводятся исключительно по нему! Например, Civilization. Что она войдет в историю? Нет, товарищи, не войдет, а канет в лету. 7-8 баллов от силы. Первая Цивилизация – да, но теперь, с появлением новых жанров, игра понравиться не всем. У меня есть друзья, которые говорят, что это полное Г. Лично мне, 3-я цивлка пришлась по душе, но я стараюсь быть объективным. Теперь – это игра «не для всех». Увы. Да, кстати, я хочу заметить, что в обзоре Затерянного Мира(3-его) эта игра полдучила 31 балл и Серебро. Самогонки – 33 балла и Золото. Разница в два балла. Но если сложить оценки авторов – и там и тут будет 33! Тогда и Затерянный Мир должен бы был получить Золото! Такая ошибка – признак халатности к работе. Плохо! Все, я думаю, пора закругляться. Я постарался быть хотя бы чуть-чуть объективным, сдержанным и не допускать пунктуационных и орфографических ошибок.

С уважением,
gkbk.

В ответе по поводу постера позвольте в очередной раз ограничиться отговорками. Вы замечали, что у него две стороны? Так вот, если вас так раздражает картинка из фильма, вы можете повесить постер на стену другой стороной. По-моему, очень даже логично. Что касается системы оценок, подумаем... За ошибку досталось поделом, каемся и сделаем все возможное, чтобы в будущем это не повторилось.

АНОНИМ

Здравствуйте дорогая СИ!

Я ЗАРАНЕЕ ИЗВИНЯЮСЬ ПЕРЕД ТЕМИ, КОГО МОЕ ПИСЬМО ОБИДИТ.

Давно хотел написать Вам письмо, и вот созрел. Пишет Вам простой парень с далекой Камчатки, с восьми летним геймстажем и хочу я Вам рассказать, как я поменял о вас свое мнение. Сейчас расскажу, почему. Я читаю ваш журнал с 1998 г. Тогда «Страна игр» была большим, качественным и, наконец, более читаемым журналом. Среди моих друзей (а их много) Ваш журнал был наирулезнейшим . Объективные статьи, «забористая» система оценок. Потом кризис, и все такое... Это был мой самый любимый период в жизни журнала!! Сейчас статьи стали не лучше, но и не хуже. Некоторые скриншоты из игр настолько корявы... (алиазинг – вещь плохая). Вы вышли из моего фавора – всерьез и надолго. Я думаю, что вашему журналу надо прекратить заниматься PC играми или же приставочными! НО ЭТО СУГУБО IMHO. Так как невозможно одновременно заниматься ТАКИМИ разными платформами. Лично я – поклонник PC, и я считаю, что Вы в недостаточной мере освещаете рынок PC игр. Вы публикуете ревьюшки и превьюшки лишь на популярные игры. А еще я хочу сказать что меня очень радует рубрика ONLINE. О Вашей системе оценок. «Золото», «Серебро» и «Платина» это конечно здорово и немного необычно. Но Ваша система оценок – это немного не то. Привычные «Графика, Звук, Управление, Геймплей» намного объективны. Пусть они конечно стандартны и скучны для некоторых, но по ним можно понять ЧТО представляет из себя игра. По системным требованиям, напечатанным в Вашем журнале, в некоторых играх можно уйти не дальше главного меню, а играть на компьютере ТАКОЙ конфигурации вообще нежелательно. Слайд-шоу – вещь специфическая и на любителя...

О диске. На вид suxxxx, внутри rulezzzzzzzz! Вот только жуткие тормоза наблюдаются на моем компе:

PIII~850 Mhz \ 128 RAM \ Asus 3800 TnT2 32 MB VRAM с WindowsME :-((
Но как я сказал начинка – класс!

Жаль конечно, что нет анекдотов, кроссWord`a, конкурсов и т.д .

И наконец вопросы :

1. Когда выйдет, блин, Unreal2?

2. В каких играх будет использован Unreal engine в ближайшее время?

3. Что любят у вас больше? Стратегии или action`ы?

4. Будет ли у вас рубрика «Железо»?
На сим закругляюсь. Пока!

P.S. Если вы не ответите на мое письмо – я не обижусь, а просто пойму , что у вас нет никакого уважения к читателям и вам глубоко паралельно их (читателей) мнение.
Аноним



Да, в общем, никого твое письмо не обидело и обидеть не могло. Если здравомыслящий человек делится с нами своим мнением, даже если оно отлично от нашего, мы адекватно отреагируем и сделаем правильные выводы. Прежде всего, кстати, хотелось бы согласиться с Анонимом: мы действительно публикуем review и preview только на самые популярные игры. Журнал на энциклопедичность никогда не претендовал. Относительно системы оценок, повторяю: обязательно подумаем. Ответы:

1. Судя по официальной информа-

CONTENT #02 (107)

CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Serious Sam: The Second Encounter;
Trainz;
Red Ace Squadron;
SpaceHaste 2001

ВИДЕО
Zanzarah — the Hidden Portal;
Freedom Force;
Azurik:
Rise of Perathia;
Virtua Fighter 4 (2 ролика);
Soul Calibur II;
Jet Set Radio Future;
Spider-man

СТАТЬИ
Ил-2 Штурмовик;
Magic and Mayhem: The Art of Magic;
Project Eden;
Red Faction;
Return to Castle Wolfenstein;
Spider-man;
Петька и В.И.Ч. 3;
Трудная дорога в Индию

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
RealPlayer 8 Basic;
DirectX 8.1 for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Q3Plug ver. 1.2;
Ubsp version 1.0;
Team Sniper;
RtCW Topless Elite;
RtCW Multiplayer Script ver. 1.0;
RtCW Name Editor ver. 1.0.6

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Wallpapers Zanzarah - the Hidden Portal (8 шт.);
Wallpapers Battle Realms (2 шт.);
Wallpapers Breed (8 шт.);
Wallpaper Comanche 4 (4 шт.);
Wallpapers Duality (3 шт.);
Wallpapers Jak and Daxter: The Precursor Legacy (2 шт.);
Wallpapers Moto Racer 3 (5 шт.);
Wallpaper Tropico: Paradise Island;
Wallpapers Return to Castle Wolfenstein (6 шт.)

ПРИМОЧКИ
Max Payne: MAX NEO v0.2;
Max Payne: Ultimate 6.0E;
Max Payne: Eraser/Quake 2 Railgun Mode;
Fallout Tactics: Bonus mis-sion;
MechWarrior 4: Lakefront;
MechWarrior 4: Hogsback Map;
Quake III – Запись соревнования (8 демок)

ПАТЧИ
Quake III Arena Point Release (v1.31) Final;
ДЕМИУРГИ v.1.03;
Aliens Vs. Predator 2 v1.0.9.3;
Aliens Vs. Predator 2 Multiplayer Map Update #1;
Aliens Vs. Predator 2 Single Player Map Update #1;
AquaNox v1.17;
Ballistics v1.0;
Beach Head 2002 Patch;
Civilization III v1.16f;
Europa Universalis 2 v1.02;
Gorasul v1.04;
Monopoly Tycoon v1.11;
Monopoly Tycoon v1.2;
Myth III: The Wolf Age v1.0.2;
Operation Flashpoint Upgrade 4 (v1.40);
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor v1.3;
Real War v1.5;
Red Alert 2: Yuri's Revenge v1.001;
Serious Sam v1.05;
Starfleet Command Volume II: Empires at War v2.0.1.3;
Stronghold v1.1;
Takeda v1.0;
The Settlers IV v2.01.1056;
Throne of Darkness v1.2.18
Wizardry 8 (RUS)

Рекомендуемые системные требования:
P2–300, 64 Mb RAM, 8x CD–ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

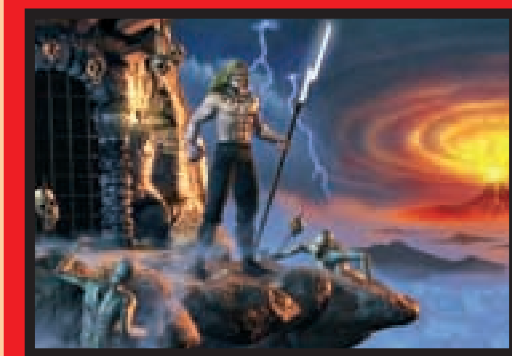
НАШ МОГИЛЬНИК, ЧАСТЬ 2

Провалы Nintendo – мертворожденные 64DD и Virtua Boy.

Прощай, SNK, – печальный уход гиганта.

НАШИ МИРЫ

Вселенная Might & Magic – пятнадцатилетие славы.



НАШИ ДРУЗЬЯ

"Акелла" – компания, которая никогда не промахивается.



НАШЕ ЖЕЛЕЗО

Athlon XP vs Pentium 4 – битва процессорных гигантов продолжается.

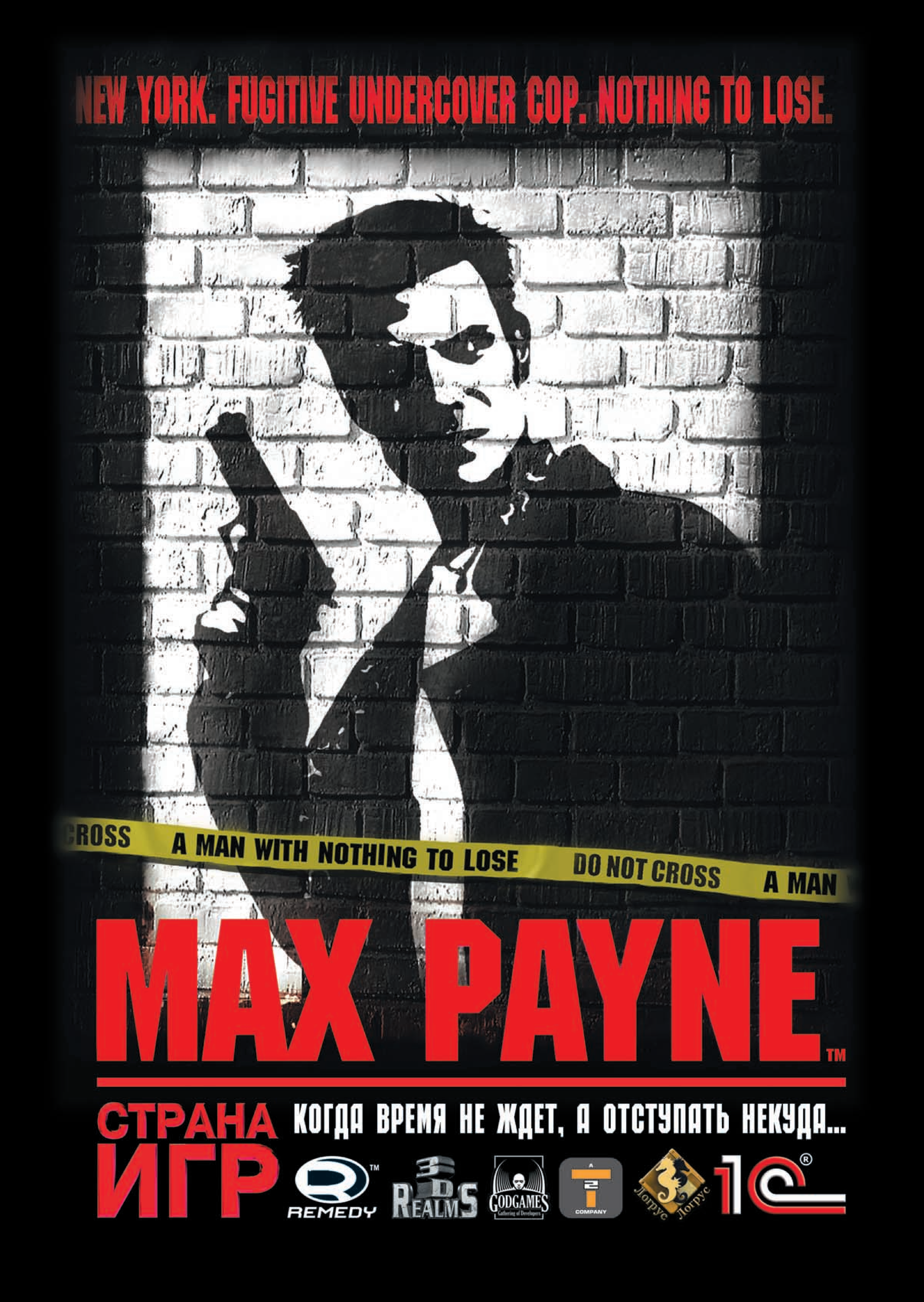
А ТАКЖЕ

Десятки лучших игр в разделах Hit, Preview, Review и Tactix!.. …и многое другое!

ции, Unreal 2 должна увидеть свет в первом квартале 2002 года. По нашим предположениям, игра может и задержаться.
2. Вот полный список игр, разработчики которых лицензировали движок Unreal: Duke Nukem Forever, Deus Ex, The Wheel of Time, Klingon: Honor Guard, X-Com Alliance, Werewolf: The Apocalypse, TNN Outdoors Pro Hunter, Navy Seals, Hired Guns, Star Trek: Deep Space Nine, Aeon Flux.
3. А у нас все любят.
4. Есть и будет.



КОМАНЧ 4


NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.
CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN
MAX PAYNE™
СТРАНА ИГР
КОГДА ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ, А ОТСТУПАТЬ НЕКУДА...
REMEDY
3D REALMS
GODGAMES
Gathering of Developers
TAKE 2 COMPANY
Логрус
1С®


THRONE OF DARKNESS
魔
СТРАНА ИГР
WWW.GAMELAND.RU
ОФИЦИАЛЬНАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ
SIERRA™
SOFT CLUB